http://www.oldgamesitalia.net/

GET READY!

VENDITA AL DETTAGLIO E PER CORRISPONDENZA - TELEFONO 051/6446994 - 6446996

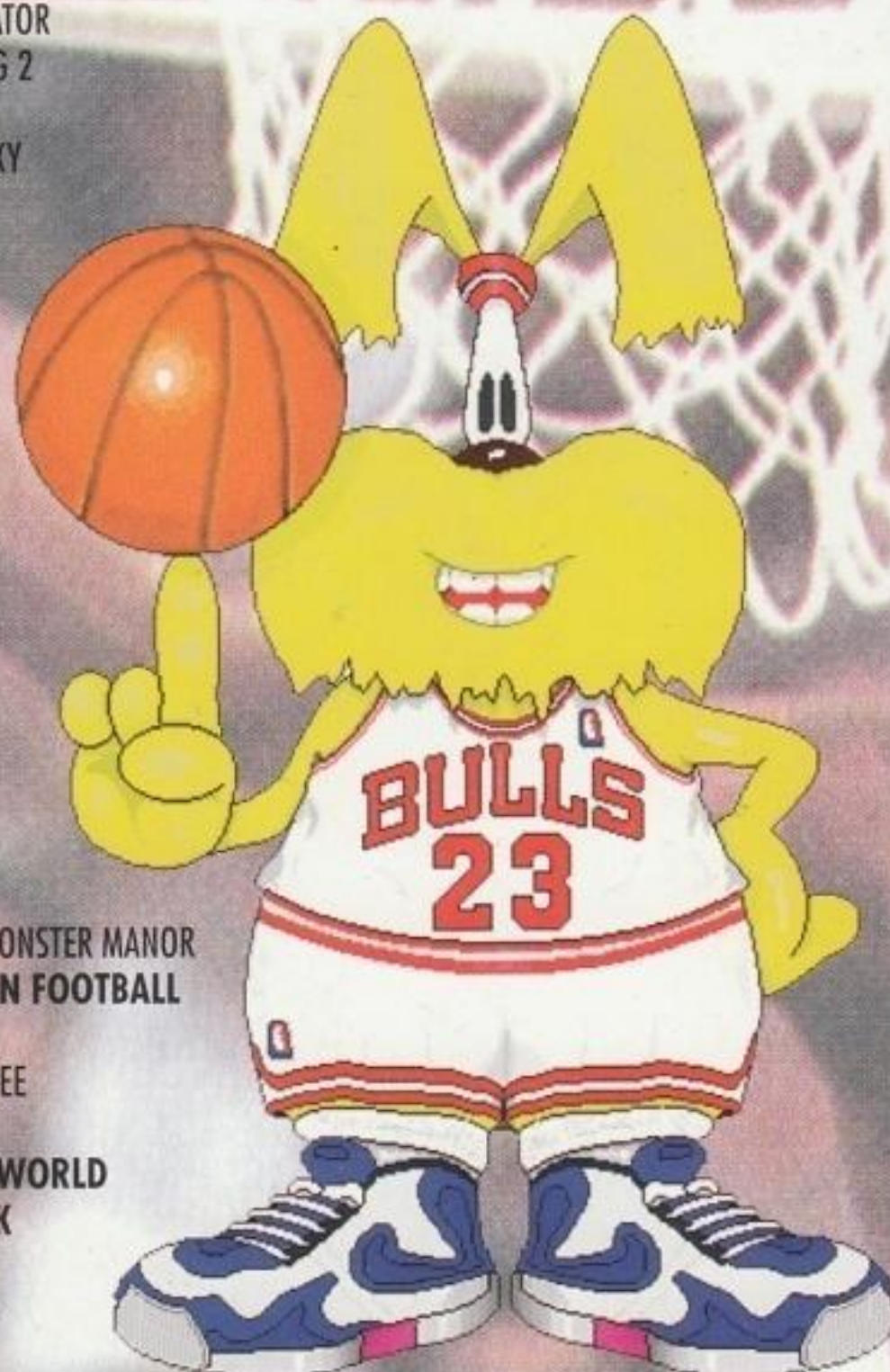
SUPER NINTENDO

ALADDIN
ARDY LIGHTFOOT
BATTLE CARS
BUGS BUNNY RABBIT RAMPAGE
CLAY FIGHTER
DAFFY AND MARVIN THE MARTIAN
DENNIS THE MENACE
EQUINOX
FATAL FURY 2
FLASHBACK
LEGEND
LUFIA AND FORTRESS OF DOOM
MEGAMEN X
MORTAL KOMBAT
MR. NUTZ
NBA JAM
NBA SHOWDOWN
OKUTO NO KEN 7
PALADIN QUEST
ROCK'N ROLL RACING
SECRET OF MANA
SENSIBLE SOCCER
STREET FIGHTER 2 TURBO
STUNT RACE FX
SUPER BOMBERMAN + MULTITAP
SUPER EMPIRE STRIKE BACK
TMNT TOURNAMENT FIGHTER
WINTER OLIMPICS
WIZARDRY 5
WOLFENSTAIN
YOUNGH MERLIN

JAGUAR

ALIEN VS. PREDATOR
CHECKERED FLAG 2
CLUB DRIVE
CRESCENT GALAXY
DINO DUDE
KASUMI NINJA
RAIDEN
TEMPEST 2000
TINY TOONS

3 DO

BATTLE CHESS
DRAGONS LAIR
ESCAPE FROM MONSTER MANOR
JOHN MADDEN FOOTBALL
LEMMINGS
MAD DOG MACREE
MICROCOSM
OUT OF THIS WORLD
SEWER SHARK
STELLAR SEVEN
TOTAL ECLIPSE

GAME GEAR

ASTERIX
BART VS. WORLD
CHUCK ROCK 2
COOL SPOT
DONALD DUCK 2
ECCO THE DOLPHIN
FORMULA ONE
HOOK
JUNGLE BOOK
MICRO MACHINE
MORTAL KOMBAT
NBA JAM
ROAD RASH
ROAD RUNNER
ROBOCOP VS. TERMINATOR
SENSIBLE SOCCER
SONIC CHAOS
STAR WARS
X - MAN
ZOOL

MEGA DRIVE

ALADDIN
BEAUTY AND THE BEAST
BLADES OF VENGEANCE
DRAGONS REVENGE
DR. ROBOTNIK MEAN MACHINE
DUNE II
ETERNAL CHAMPION
F117 NIGHT STORM
FIFA INTERNATIONAL SOCCER
GOOFY
LANDSTOLKER
LETHAL ENFORCES
LOST VIKING
MORTAL KOMBAT
NBA JAM
NHL HOCKEY 94
OTTIFANT
PELE SOCCER
ROAR OF THE BEAST
ROBOCOP VS. TERMINATOR
SENSIBLE SOCCER
SONIC 3
SONIC SPINBALL
STREET FIGHTER 2 C.E.
TMNT TOURNAMENT FIGHTER
VIRTUAL PINBALL
WIMBLEDON TENNIS
WINTER OLIMPICS
ZOOL

BULLS 23

GET READY!

VIA GUIDOTTI, 40/b - 40134 BOLOGNA
VENDITA PER CORRISPONDENZA
TEL. 051/6446994 - 6446996

ORARIO DI APERTURA
Dal MARTEDI' al SABATO
Dalle 11 alle 19,30 continuato
LUNEDI' MATTINA CHIUSO

DISPONIBILI GIOCHI PER GAMEBOY ACQUISTO E VENDITA GIOCHI USATI PER SUPERNINTENDO

CONDIZIONI DI VENDITA
Tutti i prezzi sono comprensivi di IVA.
Spedizioni a mezzo posta e corriere espresso

MASSIMO RISPETTO DEI TEMPI DI CONSEGNA CONCORDATI
Tutti i marchi citati sono di esclusiva proprietà delle singole Case Produttrici

RICHIEDETE CON IL VOSTRO ORDINE LA FANTASTICA DISCOUNT CARD GET READY

...O NON POSSIAMO ELENCARE TUTTA...

http://www.oldgamesitalia.net/

C'è del nuovo a MILANO.

Un grande magazzino sotterraneo. Una grande esposizione. Dove trovare tutte le novità dal mondo. Dove confrontare e confrontarsi. Insieme. A piazza LIMA, MM1 LIMA, angolo via PLINIO, nella via Aldrovandi, da oggi

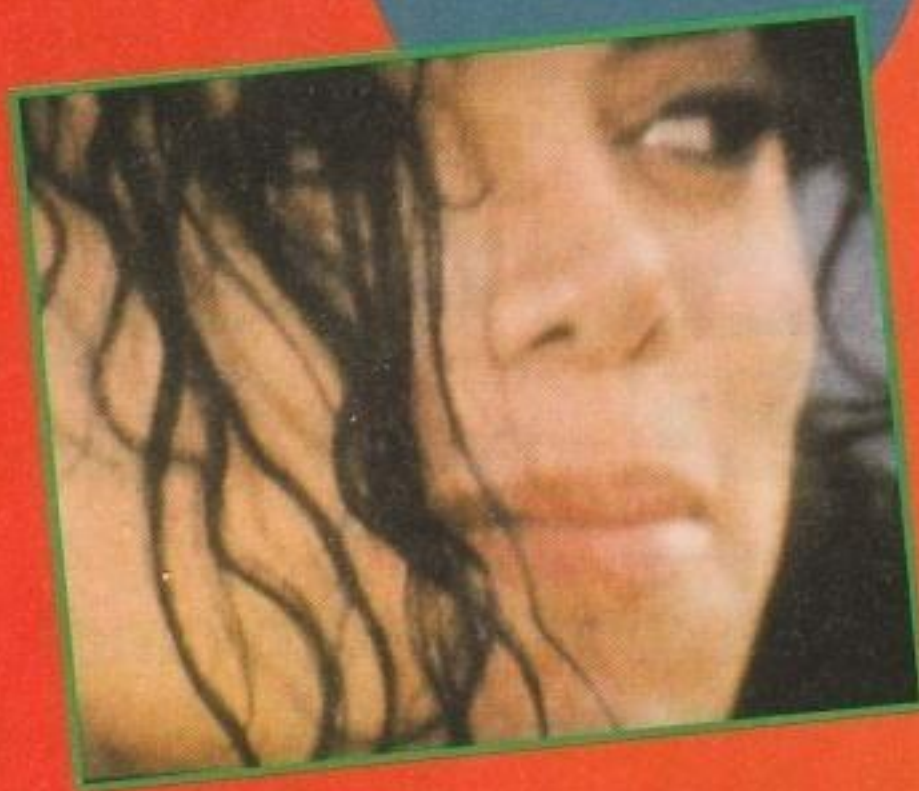
VIDEOGAMES
CD ROM
per PC
Macintosh
Amiga
VIDEOGIOCHI
per CONSOLLE
BOARDGAMES
G. DI RUOLO
MINIATURE

MILANO MM1 Cordusio
via San Prospero 1

MILANO MM1 Lima
via Aldrovandi

ROMA Metro Ottaviano
via Degli Scipioni 109 -111

MILANO vendita telefonica
consegne in tutta Italia
nuovo recapito telefonico 02 / 29.52.42.56

IN QUESTO NUMERO

GLOSSARIO

Poiché pensiamo che molti di voi siano da pochissimo entrati nel mondo dei videogames, abbiamo voluto inserire in questa pagina un glossario dei termini più usati in questo campo, così potrete diventare subito anche voi veri e propri esperti. Abbiamo volutamente evitato di parlare dei generi dei giochi, che trovate descritti invece sotto ogni cartello della Segnaletica dei videogiochi di Console Mania.

Arcade • E' il nome che si dà sia ai coin-op, sia al genere di giochi che si trovano nelle sale.

Background • Il fondale di ogni gioco.

Blastare • E' il termine generalmente usato come sinonimo di "uccidere", "ammazzare", ecc.

Coin-op • Letteralmente "funzionante a gettoni" (coin operator). Si dice di qualsiasi videogioco che trovate nei bar o nelle sale giochi.

Parallasse, Parallattico • Si dice di scrolling che avviene su piani differenti, così da dare il senso di profondità. Per esempio su un fondale mentre vi spostate da destra a sinistra notate che le piante in primo piano si muovono molto veloci, le montagne in secondo piano sono un po' più lente e le nuvole in alto sono lentissime.

Scrolling • Il movimento del fondale di un gioco. Può essere orizzontale, verticale o multidirezionale (cioè sia orizzontale, sia verticale).

Sprite • Ogni oggetto o personaggio che possa essere spostato rispetto al fondale viene chiamato sprite. Gli sprite hanno una dimensione predefinita che dipende dalle capacità del computer (o console) e gli sprite molto grandi sono quindi formati da più sprite messi insieme.

Stage • E' sinonimo di "livello".

Tie-in • Genere di gioco ispirato alla trama di un film.

Vettoriale • E' un tipo di grafica a tre dimensioni creata utilizzando solo linee rette unite fra loro. Serve per rappresentare solidi tridimensionali che si muovono nello spazio in ogni direzione. E' particolare perché le varie posizioni che assumono gli oggetti vengono calcolate dal computer, e non disegnate dai programmatori che, una volta concepita la forma iniziale, non devono preoccuparsi dei vari cambiamenti in rapporto al movimento.

Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano • Direttore Responsabile: Roberto Ferri • Direttore Esecutivo: Stefano Gallarini • Capo Redattore: Alessandro Rossetto • Assistente alla Redazione: Marco Auletta • Redattori: Alessandro Rossetto, Andrea Fattori, Andrea Orchesi, Christian Antonini, Davide Corrado, Emanuele Scichilone, Giancarlo Albertinazzi, Giancarlo Calzetta, Marco Auletta, Massimo Reynaud, Paolo Besser, Piermarco Rosa, Raffaele Sogni, Riccardo Rossetti, Stefano Gallarini, Stefano Giorgi, Stefano Petrullo, Ulrike Saltuari. ...pieri • Videoimpaginazione elettronica e grafica: Carlo

Cari amici,

un lettore ci scrive che alcuni negozi, utilizzando marchi e insegne simili alla nostra testata "Consolemania" da noi concessi in assoluta buona fede, si dichiarano più o meno esplicitamente appartenenti o consociati alla nostra società; la cosa non ci darebbe fastidio più di tanto se, sempre secondo quanto affermato dal lettore in questione, alcuni di questi negozi non smerciassero copie di dubbia provenienza o, peggio, di provenienza certa e cioè "pirata".

Nell'invitarvi come sempre ad acquistare unicamente software originale, vi comunichiamo che la nostra società non ha alcun interesse ne diretto ne indiretto sotto nessuna forma o modo in alcun negozio di vendita di videogiochi o di altro.

Pertanto, mentre vi informiamo che perseguiremo legalmente chiunque e in qualsiasi modo ci associ al suo nome e alle sue attività, vi invitiamo a non fornirvi presso negozi che dichiarino di appartenere alla nostra società o che lo lascino intendere in qualche modo, specie se questi smerciano giochi non originali.

Roberto Ferri

VIDEOGIOCHI LA PAROLA AGLI SCEMI

Beh, forse questo titolo vi ha lasciati un po' perplessi, ma arrivo immediatamente al dunque. Come sapete abbiamo istituito un servizio Audiotel 144 funzionante 24 ore su 24 che vi permette di lasciare quando volete i vostri messaggi alla nostra segreteria; noi ci siamo presi la briga di rispondervi personalmente o sulle pagine delle nostre riviste, e a quanto pare le vostre chiamate sono davvero moltissime: chi ci chiede trucchi, chi ci dà consigli, chi se la prende con noi e chi ci fa i complimenti. Bene. Quello che però noto è che fra i giovanissimi vige un linguaggio a dir poco strampalato e piuttosto scurrile. Il problema è: che necessità avete di definire "bastardo" il vostro amico solo perché ha un PC e voi avete il Mega Drive? Perché "quelli di Milano" sono tutti dei "rottin..lo"? Fino a prova contraria noi ci impegnamo a redarre una rivista che soddisfa pienamente tutte le vostre esigenze. E ancora, perché il mostro di fine livello deve essere per forza "stronzo"? E perché noi siamo tutti deficienti solo per il fatto che non abbiamo ancora recensito un gioco che per voi è tutta la vita? Insomma, che esigenza avete di straparlare? Pensate che in questo modo noi vi diamo più ascolto? Vi sbagliate. Noi ascoltiamo tutti, e vi garantisco che si può essere molto "cattivi" pur utilizzando parole comuni. Non me ne vogliate, non è una paternale questa, ma a furia di parolacce e frasi completamente sgrammaticate rischiate ancora una volta di marchiare a fuoco il tipico videogiocatore: scemo e ignorante.
Non lamentatevi dunque se i vostri genitori si arrabbiano quando state per ore davanti alla vostra console, perché a giudicare dal vostro linguaggio hanno davvero ragione di preoccuparsi... voi, allora, non dategliela vinta! OK?

Stefano Gallarini

Si ringraziano Joystick Fun, Console Generation per la gentile collaborazione a questo numero della rivista.

INDICE RECENSIONI

Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel (02) 66.80.45.05 - Fax (02) 66.80.44.78 • Fotolito: Litomilano • Stampatore: Rotolito Lombarda, S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) • Concessionaria di Pubblicità: Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano - Tel. (02) 69.0012.55 - Fax (02) 69.00.12.77 • Distribuzione: ME.PE S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20124 Milano • Pubblicazione mensile - Registr. Tribunale di Milano Nr. 660 del 21/9/1991 - Pubblicità inferiore al 70% •Abbonamento a 11 numeri Lit. 50.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina: solo con versamento sul c/c postale Nr. 19551209 intestato a Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano

http://www.oldgamesitalia.net/

I CONSIGLI DELLA REDAZIONE SEMPRE A TUA DISPOSIZIONE

TRUCCHI, CONSIGLI E NOVITÀ'
24 ORE SU 24 - 7 GIORNI SU 7

144.22.09.45

Grazie ai nostri nuovi servizi 144 oggi potrai ascoltare in anteprima i commenti sulle novità appena giunte in Redazione che riguardano il tuo computer o la tua console, scoprire i trucchi più nuovi e le notizie più interessanti. Ti ricordo che il nostro servizio 144 costa solo 635* lire al minuto, che è una tariffa di media calcolata per non penalizzare chi ci chiama da fuori Milano.
E' un servizio Xenia Edizioni che ti garantisce quando e come vuoi , un filo diretto con la Redazione della tua rivista.
Fra breve, inoltre, potrai anche vendere, cercare o scambiare hardware e software, conoscendo così nuovi amici appassionati come te di computer e videogiochi o addirittura discutere e chiacchierare con tutti i nostri Redattori.
Chiama subito! TGM, CONSOLEMANIA, PC ACTION e CD MAGAZINE ti aspettano in ogni momento... anche adesso!

* A questa cifra si aggiunge l'IVA che, comunque, viene pagata su TUTTA la bolletta del telefono, e non solo su questo servizio.
Servizi Vocali - V.le Piemonte, 21 - Cinisello Balsamo (MI) - Tel. (02) 66.03.71.57

XENIA
EDIZIONI

http://www.oldgamesitalia.net/

IN LINEA CON NOI 24 ORE AL GIORNO
7 GIORNI SU 7

144.22.09.43

Grazie ai nostri nuovi servizi 144 oggi potrai comunicare con la Redazione di tutte le riviste Xenia quando vorrai. Ti ricordo che il nostro servizio 144 costa solo 635* lire al minuto, che è una tariffa di media calcolata per non penalizzare chi ci chiama da fuori Milano. Chiamando questo numero potrai lasciare in ogni momento un tuo messaggio, un consiglio, una richiesta d'aiuto, la tua lettera, le tue critiche, e noi risponderemo attraverso le riviste in uno spazio dedicato proprio a questo servizio. Se poi il tuo problema richiede una risposta personale provvederemo a scriverti o a telefonarti personalmente. E' un servizio Xenia Edizioni che ti garantisce quando e come vuoi un filo diretto con i Redattori.
Fra breve, inoltre, potrai anche vendere, cercare o scambiare hardware e software, conoscendo così nuovi amici appassionati come te di computer e videogiochi o addirittura discutere e chiacchierare con tutti i nostri Redattori.
Chiama subito! TGM, CONSOLEMANIA, PC ACTION e CD MAGAZINE ti aspettano in ogni momento... anche adesso!

XENIA
EDIZIONI

* A questa cifra si aggiunge l'IVA che, comunque, viene pagata su TUTTA la bolletta del telefono, e non solo su questo servizio.
Servizi Vocali - V.le Piemonte, 21 - Cinisello Balsamo (MI) - Tel. (02) 66.03.71.57

http://www.oldgamesitalia.net/

PS-X SONY: UN ALTRO 32 BIT

Vi ricordare della Sony? Si, proprio quella dei walkman, colosso dell'elettronica giapponese. Se ne era già parlato a proposito di videogiochi parecchio tempo addietro, i primi tempi in cui la Nintendo aveva intenzione di uscire con un suo CD ROM per il Super Famicom. Il progetto doveva infatti essere sviluppato con la collaborazione hardware della Sony, poi è passato alla Philips ed è infine morto definitivamente. La Sony ha evidentemente deciso di mettere a frutto questa esperienza per conto suo: esperienza che dovrebbe prendere consistenza hardware per la fine del '94 con il nome, per ora, di Playstation-X o PS-X.

Secondo i progetti il processore centrale è un 32 bit a 33 Mhz (la velocità di un 486 praticamente) che si fregia di un 30 Mips (milioni di istruzioni al secondo, la velocità di calcolo del processore centrale) e di 132 Mbit/sec di velocità di trasmissione in banda (la velocità con cui il processore comunica con il resto della macchina). La macchina sarà particolarmente dotata nella gestione di grafica 3D grazie a un coprocessore grafico in grado di gestire 360000 poligoni al secondo, ma si lavora tranquillamente anche i suoi 4000 sprite hardware con tanto di scaling e rotazioni, il tutto in modalità True Color, ovvero "quanti colori vuoi" da una palette di 16 milioni di colori. Ci sono due modi di risoluzione, 256x254 e 640x480, la prima paragonabile alle attuali console e la seconda decisamente superiore.

C'é poi un altro coprocessore dedicato al suono e altro hardware sarà dedicato alla compressione dati in tempo reale che gli consentiranno animazioni full motion a 60 immagini al secondo nello splendore dei colori sopracitati: una qualità assolutamente televisiva.

Ah, naturalmente la console si baserà esclusivamente sul supporto CD.

Questo per quanto riguarda le specifiche tecniche, che di questi tempi non sono più così sorprendenti; è certo che si tratta di una bella macchina, a livelli del Saturn Sega, ma anche dal punto di vista del marketing la console promette bene. La Sony ha infatti stretto accordi di collaborazione con Namco e Konami: le due case di software porterebbero su console la loro esperienza di coin op come l'incredibile Ridge Racer (lo avete visto su un Made in Japan di qualche numero addietro, è un gioco di corse semplicemente superlativo, il primo in lista d'attesa per la nuova console Sony) in compenso Namco e Konami sfrutterebbero le tecnologie 3D della Sony per lo sviluppo di nuovi coin op, un affare da cui entrambi possono guadagnare.

L'impegno da parte della Sony sembra serio, ma ormai, le nuove console a 32 piovono giù più dei picchiaduro, e commentarne la possibilità di successo adesso è assolutamente futile (ancora non si riesce a capire che fine faranno 3DO e Jaguar): ne riparleremo quando se ne vedrà qualcosa di veramente concreto.

TECNICAMENTE

PROCESSORE CENTRALE:

R3000A 32 BIT RISC

GRAFICA

Coprocessore grafico, gestisce 360000 poligoni in contemporanea e 4000 sprite in Truecolor, 16 milioni di colori con risoluzioni 256x224 e 640x480.

SONORO:

Coprocessore sonoro: 24 voci, sonoro PCM a 16 bit con frequenza di campionamento di 44.7 Khz, la qualità di un CD audio.

ELABORAZIONE DATI:

Capacità di compressione dati in tempo reale per Full Motion Video, animazioni, a 60 frame al secondo.

MEMORIA:

5 Megabyte di RAM

SOCCER FUN

Che ne dite di un bel viaggetto a New York per due persone, incluso il soggiorno per 6 giorni e i biglietti per una partita dell'Italia? O di un viaggio in una località europea, per un totale di 7 giorni per due persone?
No, non ci stiamo trasformando in un'agenzia di viaggi, sono semplicemente il primo e il secondo premio del torneo di FIFA International Soccer organizzato da Joystick Fun di Milano. Dopo il torneo del miglior picchiaduro in circolazione, Streetfighter II, JF ci riprova con il bellissimo gioco di calcio per Megadrive, e questa volta in maniera molto professionale (considerati i premi).
Il torneo si terrà (con il patrocinio della Provincia di Milano) il 9 Aprile 1994 alle ore 15 presso la Birreria Uno di Via Pasubio 14, a Milano (che tra l'altro è a tre passi dalla redazione, magari ci facciamo un salto) e si dividerà nelle categorie singolo e doppio, mentre le finali si terranno presso Palazzo delle Stelline di Corso Magenta al 62, sempre a Milano.
Per le iscrizioni potete rivolgervi a Joystick Fun (Via Lorenteggio 38, ancora Milano) a partire dal 25 febbraio.

Cloud City

EMPIRECON

Ovvero tutto ciò che è fantascienza e fantasy. Si tratta della prima convention di Scienze Fiction "multimediale", organizzata dalla Cloud City, che tenta di coprire un po' tutti i campi in cui la fantascienza si manifesta. Oltre a incontri e dibattiti ci saranno esposizione di fumetti, modellismo, giochi di ruolo, simulazioni e, naturalmente, videogiochi. Oltre alla Xenia (noi) saranno presenti la Star Comics (che pubblica in Italia diversi comics oltre a fumetti nipponici) e la Bonelli Editore, mi sembrano superflue ulteriori presentazioni. La convention si terrà dal 23 al 25 aprile a Villa Colombella, Perugia. Avremo modo di parlarne più estesamente sul prossimo numero, nel frattempo, per ulteriori informazioni e prenotazioni alberghiere potete rivolgervi a:
Tur Studio Umbria Srl, Via Colombella Alta, 06080 Colombella - PG. Tel. 075/691192
CLOUD CITY, Casella Postale 771 AA./PP., 06100, Perugia.

WANTED

Piccola rivoluzione annunciata, dopo il CES (che tra l'altro è stato il principale motivo della momentanea sparizione della rubrica), ma passiamo tosto ai titoli:

Titolo	Casa	Formato
Dragon	(Virgin)	MD, SNES
FX Trax		SNES
Secret of Monkey Island	(Lucasarts)	Mega CD
Fate of Atlantis	(Lucasarts)	Mega CD
Rabbit Rampage	(Sunsoft)	SNES
Eye of the Beholder	(Capcom)	Mega CD
Lemmings 2: Two Tribes	(Psygnosis)	SNES
In the Hunt	(Irem)	SNES
Super Streetfighter II	(Capcom)	SNES
World Series Baseball	(Sega)	MD
Zarathrusta	(Sega)	MD
Rebel Assault	(Lucasarts)	Mega CD
Rise of the Robots	(Absolute, JVC)	SNES, MD, Mega CD
Saturday Night		
Slam Master	(Capcom)	SNES
King of Dragons	(Capcom)	SNES
Super Turrican 2	(Seika)	SNES
Legend	(Seika)	SNES
Super Bomberman 2	(Hudson)	SNES
Stunt Race FX	(Nintendo)	SNES
AX 101		Mega CD
Sylvester and Tweety	(Tecmagik)	SNES
Citadel	(Electrobrain)	SNES

PIN: SALONE PER RAGAZZI

Non avete niente da fare il 5-6, il 12-13 e il 19-20 Marzo 1994? Male, a lavorare! In caso non siate ancora in età di lavoro potete fare un salto al Pin: in pratica una specie di salone dell'infanzia sul modello di quelli a cui la nostra rivista ha partecipato negli ultimi due anni. La differenza sta nella formula della... come definirla, fiera, salone? Arrivato alla sua seconda edizione, il Pin ha un'impostazione molto più interattiva delle tradizionali esposizioni. Sarà presente un po' di tutto, ci saranno naturalmente i videogiochi con le nostre riviste, ma anche un circuito di macchine, le solite strutture gonfiabili e perfino un maneggio con pony. Per la parte creativa ci saranno anche giochi con carta, creta, colori e un piccolo palcoscenico per esibizioni. L'area pesca caccia e sport comprende invece arti marziali, danza, pallavolo, tiro con l'arco e anche gare con modellini radiocomandati. Insomma, un sacco di possibilità di svago, tutti i giochi (a parte quelli a gettone) sono gratuiti. La manifestazione si svolge infatti in collaborazione con la Neomondo, un'organizzazione che si propone di instaurare una maggiore comunicazione tra le aziende (ma non solo, fanno parte della Neomondo anche diverse associazioni benefiche) e i loro piccoli consumatori. A parte il Pin, che, ricordiamo, si terrà i giorni 5-6, 12-13 e 19-20 al Centro Esposizioni di Reggio Emilia (gli orari sono il sabato ore 14-23, la domenica dalle 10 alle 20), la Neomondo parteciperà a diverse altre manifestazioni, a Milano, Riva del Garda, Salsomaggiore, Ancona e Roma nei mesi seguenti.

DEMOLITE IL 3DO

Siete già andati a vedere l'ultimo film di Stallone, Demolition Man? In caso contrario vi consiglio vivamente di non perderlo, perché non si tratta del solito polpettone violento e convinto alla Coora: Demolition Man è assolutamente, meravigliosamente esagerato, iperbolico e ultraviolento, ma non solo, è perfino divertente (vi basti sapere che la scena clou vede Stallone lavorare all'uncinetto).
Se invece al cinema non potete vederlo perché i vostri genitori lo ritengono "diseducativo" potete sempre prendervi un 3DO (soluzione decisamente dispendiosa), visto che Demolition Man se-

CANARD

Amiga CD32.
Ha tutti i titoli per essere un mostro.

Attenti, ragazzi. Il mostro che tutti conosciamo - doppia velocità, doppia potenza e 256.000 colori - ha sempre più voglia di sfidarvi, più forza e, soprattutto, più titoli: tutti belli, veloci e incredibilmente convenienti. Perché il mostro cresce a vista d'occhio, ma il suo prezzo rimane piccolo piccolo: per 699.000 lire (IVA compresa) il mostro è vostro. E in regalo, quattro giochi da sballo: Oscar, Diggers, Dangerous Streets, Wing Commander. Capito, ragazzi? Solo Amiga CD32 - la prima consolle CD da gioco a 32 bit - ha tutti i titoli per essere un mostro. E ne avrà sempre di più. Parola di mostro.

Commodore

http://www.oldgamesitalia.net/

SPARATE AL 3DO

Mad Dog McCree, pur identico alla versione da bar (capirai, ci voleva molto) senza la pistola è un vero e proprio bidone. Lo hanno capito presto alla American Laser Game e, vista la lista di titoli con cui hanno intenzione di uscire, hanno pensato bene di sviluppare una pistola ottica (una classica sei colpi un po' nello stile di Lethal Enforcers) da allegare ai loro giochi. Le prossime uscite comprendono infatti praticamente tutti i loro coin-op con la pistola, ovvero Who Shot Johnny Rock?, Space Pirates, Mad Dog 2 e Crime Patrol.

gnerà proprio l'ingresso della Virgin tra gli sviluppatori per 3DO.
Sempre per questi la classica occhiata alla trama del film: l'anno è il 1996, e come in ogni ambientazione futuribile da qualche anno a questa parte, Los Angeles è nel caos. La lotta alla criminalità ha raggiunto i livelli di una vera e propria guerra che vede Simon Phoenix (Wesley Snipes) il più cattivo tra i cattivi e il Sergente John Spartan (Sly Stallone) il più cattivo tra i buoni. Dove credete che si sia guadagnato il nomignolo Demolition Man? Certo il fatto di gettarsi da un elicottero armato solo di pistola e fare saltare in aria un palazzo nelle prime sequenze del film non aiuta. Sta di fatto che i superiori non gradiscono e congelano sia Phoenix che Spartan.
L'anno è il 1996 più una quarantina: Los Angeles è praticamente un paradiso di pace e prosperità, nessuna traccia di violenza e la maggiore preoccupazione della polizia è multare i cittadini per sproloquio. Riuscite a immaginare Phoenix e Spartan liberi in un posto del genere? Praticamente due elefanti armati di M60 in una cristalleria, vi lascio immaginare il resto...
Alla versione 3DO del gioco la Virgin ha cominciato a lavorarci, in collaborazione con la Warner, ancora prima che il film fosse finito: Stallone e Snipes si sono prestati per la realizzazione di alcune scene filmate da inserire nel gioco in aggiunta alle solite sequenze tratte dal film. Le digitalizzazioni prese in studio sono state poi inserite su fondali renderizzati (naturale, parlando di 3DO). Il gioco consiste fondamentalmente in uno shoot 'em up alla Operation Wolf (o alla Terminator 2, per citarne qualcuno di più recente) visto dalle spalle di Spartan che si alterneranno a non meglio definite sequenze da picchiaduro, il tutto , naturalmente, seguendo le vicende del film con l'aiuto di abbondanti sequenze animate.
Il gioco dovrebbe uscire entro breve e sarà seguito a breve distanza anche dalle versioni Mega CD, Megadrive (di cui abbiamo già pubblicato qualche foto di recente) e SNES.
Buoni auspici a voi, cittadini! (Buona vita anche a te, VF! NdAlex)

http://www.oldgamesitalia.net/

POTRAI RIVIVERE TUTTE LE EMOZIONI DELLE OLIMPIADI INVERNALI '94 DI LILLEHAMMER

RACCOGLI LA SFIDA CON WINTER OLYMPICS LICENZA UFFICIALE DELLA XVII° EDIZIONE !!!

EMILIA ROMAGNA

BOLOGNA - CARTOLERIA PORTANOVA - Via Portanova 18/a
BOLOGNA - GRANDE EMPORIO STERLINO - Via Murri 75/a • Via Lombardi 43 • Via S. Stefano 30/2 • Via Indipendenza 66
REGGIO EMILIA - COMPUTER LINE - Via S.Rocco10/c • Via J.F.Kennedy15/f
MODENA - ORSA MAGGIORE - P.zza Matteotti 20 • C. Comm. I Portali
SASSUOLO (MO) - MICROINFORMATICA - P.zza Martiri Partigiani 31
PARMA - PINOCCHIO GIOCATTOLI - Via Farini 16/a
FERRARA - PINOCCHIO - Via Giusti 4 c/o C. Comm.

FRIULI VENEZIA GIULIA

TRIESTE - VIDEOLANDGAMES - Via Rismondo 4
PORDENONE - KIT MARKET - Largo S. Giacomo 4
ZOPPOLA (PN) - SME - Via Udine 28

LAZIO

ROMA - STYL HOUSE 2000 - Via P. Maffi 28/32
ROMA - TAKE AWAY - Via Tripolitana 164
ROMA - MEGABOY - Via F. Palasciano 105
ROMA - LA CHIOCCIA - V.le Marconi 277

LOMBARDIA

LECCO (CO) - FUMAGALLI - Via Cairoli 48
CERESE DI VIRGILIO (MN) - PINOCCHIO DI MULTIMARKET CASTELLO - Piazzale Commercio 1
VARESE - CEDI MEGA - Via Giusti 12/a

REPUBBLICA SAN MARINO

SERRAVALLE - ELECTRONICS - Via V Febbraio

SICILIA

CATANIA - PRISMA COMPUTERS - Via Canfora 122/124

TRENTINO ALTO ADIGE

BOLZANO - COMPUTER POINT - Via Rovigo 22/a
BOLZANO - GUTWENIGER - Via Portici 16
LAIVES (BZ) - EUROCENTER DUE - Via Kennedy 181
MERANO (BZ) - ERICH KONTSCHIEDER - Lauben 313
MERANO (BZ) - BIMBO GIOCATTOLI - C.so Libertà 174
TRENTO - ELDOM - Via Brennero 394
GARDOLO (TN) - MUSIC CENTER - Via IV Novembre 70/6

UMBRIA

PERUGIA - MIGLIORATI - Via Ercolano 3/10

VENETO

THIENE (VI) - TECNOCITY - Via Valposina 55
THIENE (VI) - PINOCCHIO DI MULTIMARKET CASTELLO Via Gombe int. 29 c/o C. Comm.
PORTOGRUARO (VE) - IDEA - Via F.Bonò 1/c
PORTOGRUARO (VE) - ADRIA MODEL - C. Comm. Adriatico
PORTOGRUARO (VE) - SARTORELLO - Via Venezia 8
VENEZIA - R. CAPUTO - P.zza S. Marco 5193
PADOVA - CASTELLO GIOCATTOLI - V.le Venezia 61 c/o C.Comm. Giotto
CEGGIA (VE) - SARTORELLO - Via Duca D'Aosta 4
MARGHERA (VE) - SME - Via Orsato 5
MESTRE (VE) - SME - Via Torino 101
SUSEGANA (TV) - SME - Via Conegliano 59

http://www.oldgamesitalia.net/

MADE I

Lentamente, ma inesorabilmente, questa rubrica prima o poi conquisterà il mondo intero (visto che la scrivo io). Prima della grande abboffata che si presenterà il mese prossimo (mi sta arrivando tanto materiale dal Giappone che tra un po' mi chiameranno i finanzieri per chiarimenti), un mese di "purificazione", con una ristretta manciata di titoli "ma di quelli buoni". Si va?

MA

WING COMMANDER Mega CD

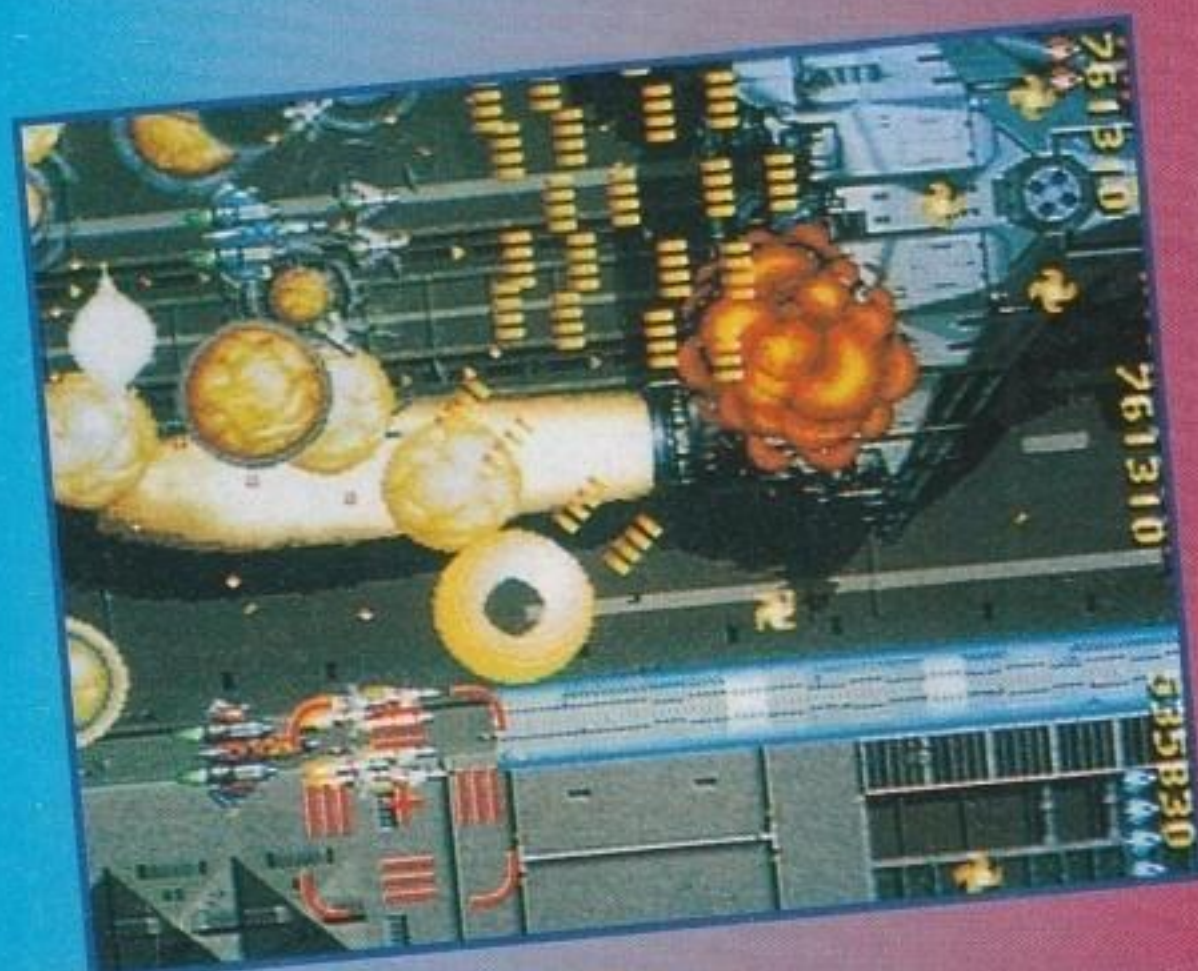
Non ho mai amato il gioco originale su PC, figuriamoci poi la trasposizione su una console (la versione SNES poi era proprio una pena). Questa volta tocca al Mega CD, e se proprio volete saperlo non è che ci sia molto da gioire. Massi, lo potranno fare uguale finché volete, ma se poi il gioco è sempre quello...

GROUND STORMER - Megadrive

Gli shoot 'em up per Megadrive ultimamente sembravano essersi un po' diradati: da quant'è che non praticate un po' di sano spara-spara? A questo ci ha pensato la Tengen, con il suo imminente V-V, noto tra i "comuni esseri mortali" come Ground Stormer (anche se sulla schermata dei titoli c'è scritto Grind Stormer - 'sti giapponesi...). Da quello che riusciamo a vedere, si presenta come una cosa bella massiccia con un sacco di armi extra e un nutrito numero di avversari agguerriti - nulla di particolarmente innovativo, quindi, ma senz'altro divertente. Non dovremmo aspettare molto (l'uscita è prevista per marzo-aprile), quindi cominciate a fare un po' di riscaldamento...

RAIDEN II - Coin-op

Quando tutte le case sembrano impegnate a sfornare picchiaduro su picchiaduro, c'è ancora qualcuno che si dedica al genere più antico del mondo: lo spara-e-fuggi. Ecco a voi infatti Raiden II, degno successore del famoso coin-op convertito anche su MD. Il gioco si presenta come uno dei più "esagerati" in circolazione, in nostro possesso abbiamo solo questa foto ma penso che renda l'idea...

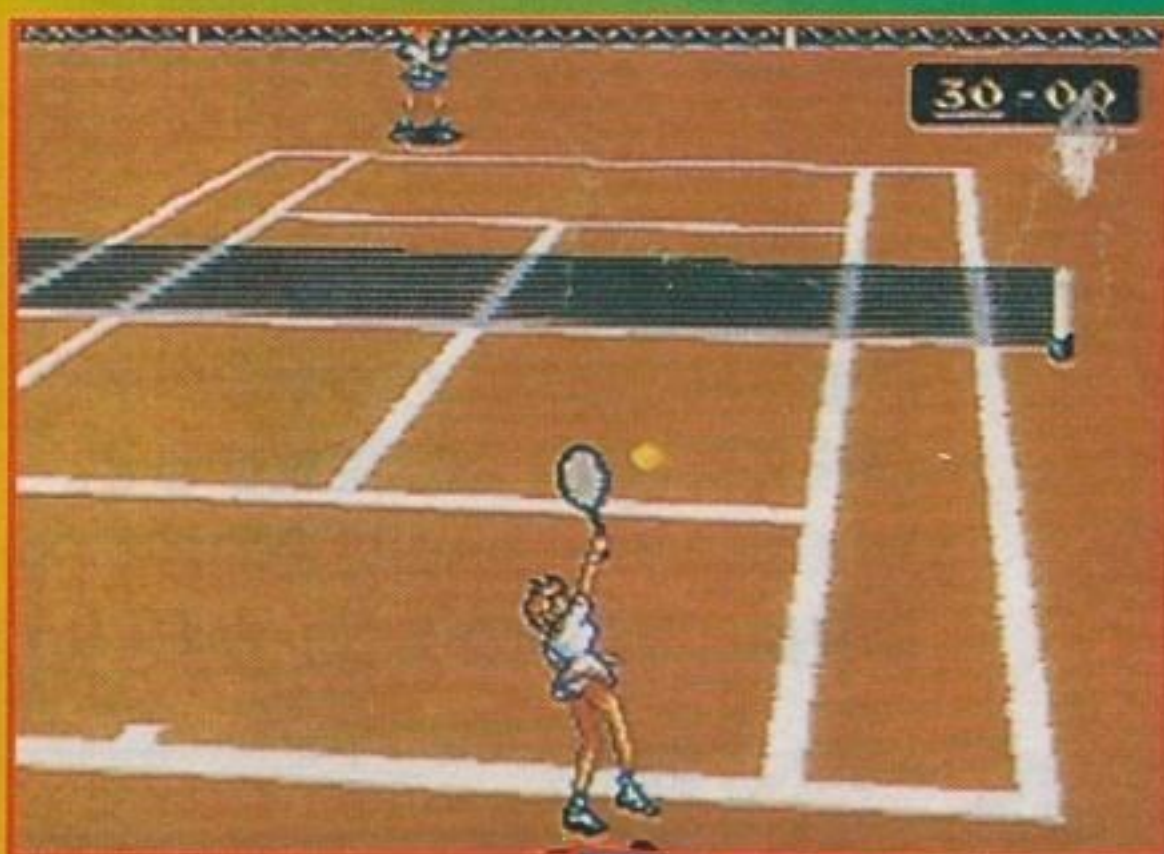
http://www.oldgamesitalia.net/

IN JAPAN

BASTARD
Super Famicom

Non è un insulto, ma il titolo di una bellissima serie di manga arrivata anche in Italia (se vi siete persi i primi numeri sono fatti vostri). Il gioco è più o meno un picchiaduro (ma molto alla lontana), con possibilità di giocare su più piani di profondità e altezza e tante cose "strane" tipo poteri sovrannaturali e portenti vari, più o meno le tipiche cose che i protagonisti dei manga nipponici sfoggiano ogni due per tre.

RANMA 1/2
Super Famicom

Ancora manga: questa volta però parliamo di una serie decisamente più famosa di Bastard: le avventure del ragazzo che cambia sesso a contatto con l'acqua (nonostante quello che c'è scritto nella posta di questo numero, Ranma è un lui che diventa lei, e non una lei che diventa lui - c'è differenza!) sono apprezzatissime anche qui in Italia e soprattutto si sono già viste sotto forma di videogiochi numerose volte, sia su PC Engine sia su Super Famicom. Questo nuovo giochillo è ancora un clone di Street Fighter II, vanta tredici personaggi selezionabili (nella media, quindi) e una grafica davvero interessante. Una volta tanto gli sprite dei "due Ranma" sono totalmente differenti tra loro (non che sia così importante), comunque tutto quello che possiamo fare è sperare in una giocabilità degna dei personaggi...

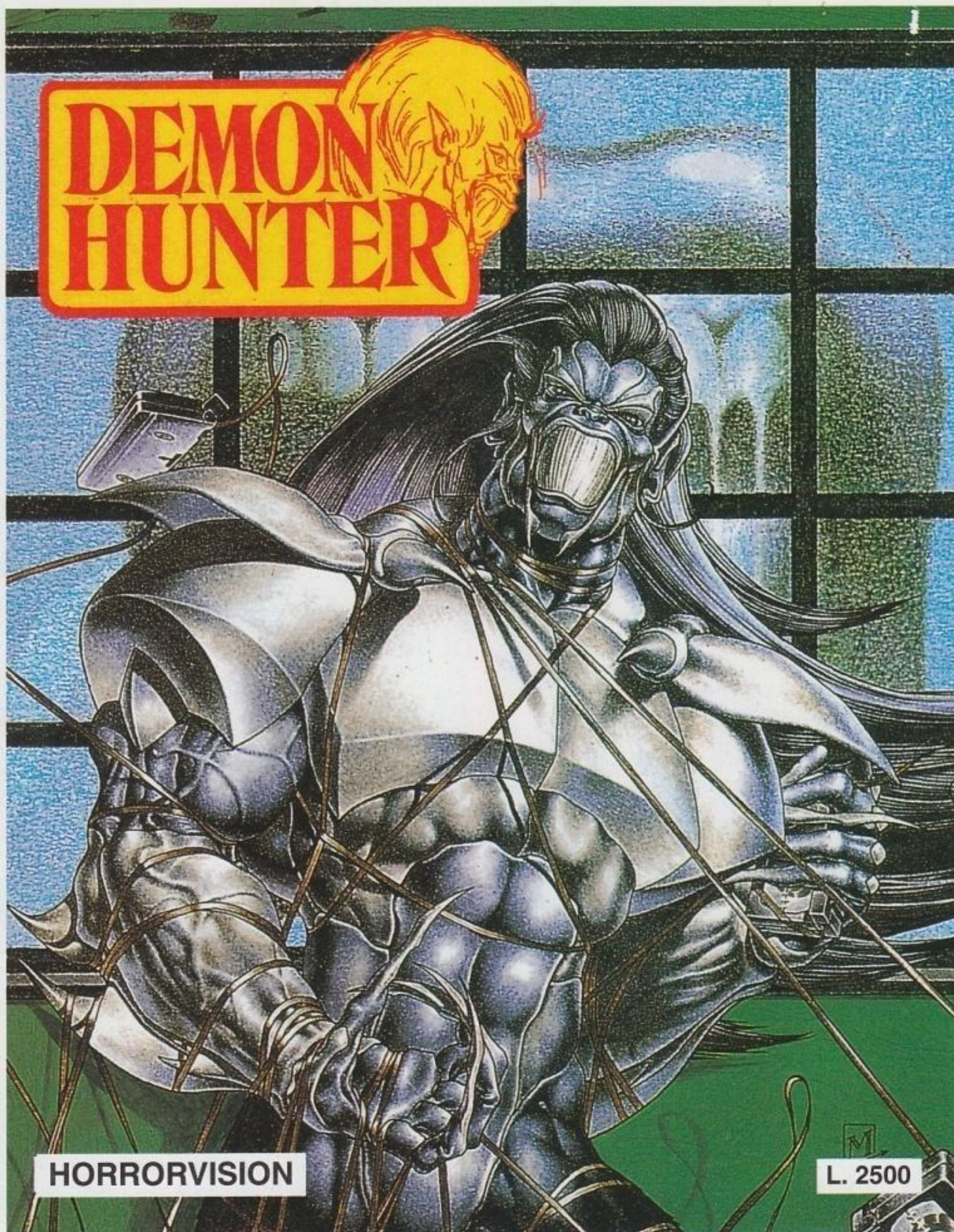
JENNY LA TENNISTA? OH, NO

Vi ricordate quell'insulsissimo cartone animato dove la protagonista si nutriva di pallinate in faccia e credeva che le partite di tennis si potessero vincere "ai punti "(nel senso che alla fine del match chi si aveva bisogno di farsi dare più punti all'ospedale vinceva), con tutti i vari comprimari assurdi tipo l'allenatore ultrastrafichissimo con il mento lungo venti metri e la tennista più capellona del mondo nota come Madama Butterfly?

Beh, purtroppo per noi in Giappone hanno riproposto la serie sotto una nuova veste, e in tanto che c'erano hanno pure fatto il gioco. Dei personaggi potevamo farne tranquillamente a meno, il gioco vero e proprio però sembra davvero carino...

AH-AH! E ADESSO?

Vedete queste tre belle foto? Beh, appartengono a un simpatico platform game che vanta alcuni punti molto interessanti tipo la possibilità di mutare il protagonista in otto differenti animali (drago, talpa...). Il problema è che non siamo riusciti a capire il titolo... Metteremo sotto il nostro corrispondente. Cosa volete che vi dica? Ah, dimenticavo, è per Super NES.

IL FUMETTO
SEMPRE PIÙ AVVINCENTE

VI ATTENDE
IN EDICOLA

http://www.oldgamesitalia.net/
NINTENDO GIG REGALA
LA PRIMA COLLEZIONE DI
"SUPER MARIO WATCH®"
Ehi ragazzi, avete visto che super orologi? Colori e disegni sono la fine del mondo...e poi sono speciali anche dentro: sono al quarzo, analogici e subacquei fino a tre atmosfere. Entra anche tu nel team Nintendo con i primi esclusivi Super Mario Watch!
SUPER MARIO WATCH®
A GRANDE RICHIESTA CONTINUA FINO AL 31/3/94
PER AVERE UN SUPER MARIO WATCH BASTANO 3 CASSETTE
Nintendo®
MA SOLO QUELLE CON IL MARCHIO
GiG®
nel paese delle meraviglie
LEGGI QUI DIETRO IL REGOLAMENTO
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

REGOLAMENTO

Per ricevere a casa tua uno dei 4 modelli della prima collezione "Super Mario Watch®":

1) Acquista nel periodo 1/10/1993 - 31/3/1994 tre cassette a tua scelta per videogiochi Nintendo (Action Set, Control Deck, Super Nintendo, Game Boy) distribuite da GIG. Le riconosci perchè sulla scatola c'é il marchio GIG oppure la scritta "Importato da Linea Gig s.p.a."
2) Fai timbrare la garanzia dal negoziante, compilala in ogni sua parte e conservala assieme al relativo **scontrino fiscale** (gli scontrini fiscali con la data non compresa nel periodo 1/10/93 - 31/3/94 non verranno ritenuti validi).
3) Quando avrai raccolto le tre garanzie con gli scontrini compila questa cartolina.
4) Quindi ritaglia questa pagina lungo la linea tratteggiata, unisci le tre garanzie con gli scontrini e spedisci il tutto in busta chiusa e affrancata a:
   SUPER MARIO WATCH c/o Simad - cas. post. 159 - 24047 TREVIGLIO (Bergamo).

Spedendo la garanzia per partecipare alla promozione, attivi automaticamente la validità della garanzia stessa. Sono valide anche le garanzie delle cassette gioco incluse nelle confezioni delle consolle (Super Mario World, Super Mario All Stars, Super Mario Bros., Duck Hunt e Tetris).
Le spedizioni non conformi al regolamento non verranno accettate.

O.K. RAGAZZI? E' TUTTO SUPER CHIARO?

Mi raccomando però, affrettatevi, perchè avete tempo solo fino al 31 Marzo 1994! E niente scherzi, ricordate che solo le cassette Nintendo con il marchio GIG vi regalano Super Mario Watch!

nome ______________ cognome ______________

via ______________ n° ______ città ______________

provincia ______________ cap ______________ tel. ______________

Tipo di consolle posseduta: data di nascita ______________

☐ SUPER NINTENDO Mese e anno di acquisto ______ n° cassette possedute ______

☐ NINTENDO 8 bit Mese e anno di acquisto ______ n° cassette possedute ______

☐ GAME BOY Mese e anno di acquisto ______ n° cassette possedute ______

Altre marche

☐ ______ Mese e anno di acquisto ______ n° cassette possedute ______

Possiedi un personal computer ? ☐ Si ☐ No Modello ______________

Scegli il modello che preferisci:

☐ YOSHI ☐ MARIO MANIA ☐ SUPER NES ☐ MARIO TIME

COD. 555

Nel caso il modello di orologio prescelto sia esaurito, LINEA GIG si riserva di inviare un altro modello disponibile

Aut. Min. Conc. Scade il 31 - 3 - 94

ARMANDO TESTA SPA

SUPER MARIO WATCH® SUPER MARIO WATCH

AMERICANICAMENTE

Stavamo aspettando Street Fighter e ci ritroviamo Double Dragon. No, per quanto possa sembrare strano non sto parlando di giochi, ma di cinema. Probabilmente sapevate già del film ispirato al picchiaduro della Capcom, ma pochi probabilmente sapevano di Double Dragon. Invece il film è praticamente ultimato e dovrebbe uscire nei cinema americani verso la fine del '94. La storia è ambientata in un futuro post terremoto tra Los Angeles e San Diego (quasi profetici, eh?) e vede, da una parte i due buoni, esperti di arti marziali, con un certo numero di amici & comparse, dall'altra parte il cattivo (Robert Patrick, il T1000 di Terminator 2) con un certo numero di scagnozzi e al centro un medaglione dai poteri magici. Il film si preannuncia un vero e proprio fumettone, speriamo che almeno sia fatto con umorismo e ironia.

ABSOLUTE

Sull'ultimo numero lo spazio dedicato ai giochi della casa americana era stato veramente pochino, e per un paio di interessanti titoli era veramente un peccato. Anzitutto per BATTLETECH per Megadrive. Lo so, è l'ennesimo gioco gioco ispirato al wargame della Fasa, ma a me piace particolarmente, questo poi non è in soggettiva, ha una prospettiva isometrica più arcade, la possibilità di giocare in due e un bell'aspetto... sorvoliamo su THIRD WORLD WAR, e BATTLE FANTASY rispettivamente un wargame e un picchiaduro per Mega CD e passiamo direttamente al Super Nintendo.

Qui troneggia

RISE OF THE ROBOTS, il picchiaduro con abbondanza di grafica renderizzata, dall'aspetto decisamente attraente e innovativo: sono comunque leciti seri dubbi sulla giocabilità.

CHOPLIFTER III, sempre per Super Nintendo, è il terzo episodio del classico giochino da bar con l'elicottero, da

allora di tempo ne è passato e il gioco sembra essersi fatto decisamente più massiccio: sono stati aggiunti anche nemici di fine livello e dalle squallide mitragliatrici si è passati a bombe al napalm, bombe a frammentazione, missili a ricerca fino alle (!) armi nucleari tattiche: devastante. L'unico particolare che mi lascia abbastanza sconcertato è la possibilità di utilizzare il mouse: ma non si trattava di uno shoot 'em up?

Una veloce citazione per l'ultimo gioco di Pippo, GOOFY'S HYSTERICAL TOUR, un simpatico platform, HOME IMPROVEMENT, un altro platform tratto da una sitcom americana e SUPER BATTLETANK 2 simulatore di carro armato fatto molto bene (16 Mbit di cartuccia), ma che non sembra proprio entusiasmante.

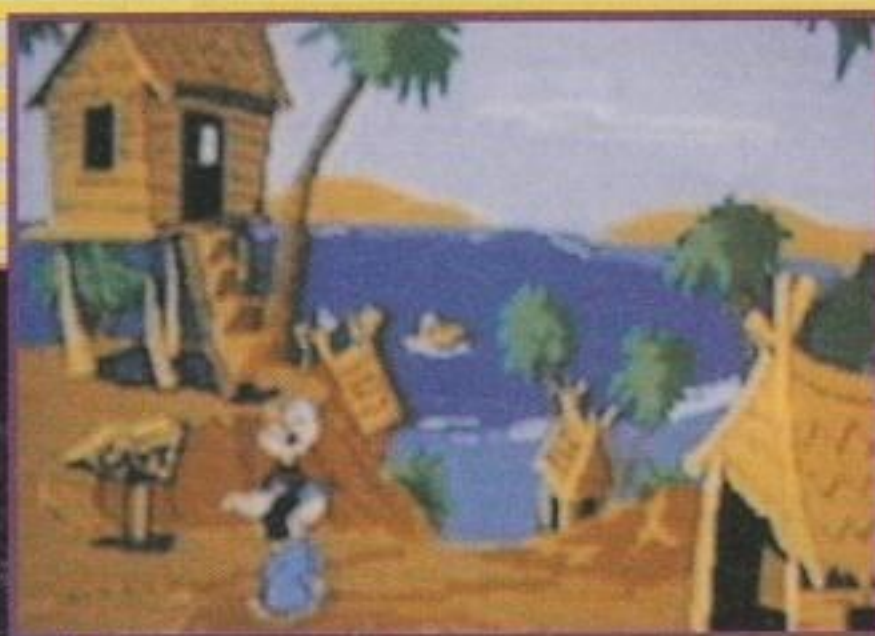
ACCLAIM VIRTUALE

Chi pensa che i videogiochi siano solo stupidi programmini dovrebbe fare un salto alla Acclaim e dare un'occhiata a quello che intendono lì, per sistema di sviluppo di videogiochi. In particolare al loro ultimo sistema per realizzare animazioni renderizzate dal massimo realismo. Viene anzitutto costruito un modello computerizzato del corpo umano, a poligoni, su cui vengono poi disegnate, con texture mapping, faccia, vestiti, etc. Per le animazioni vengono registrati, tramite dei sensori applicati a parti significative del corpo, i movimenti di persone reali che vengono poi applicati ai modelli computerizzati, con il risultato di animazioni estremamente realistiche.

Di certo non c'è da aspettarsi che la Acclaim sfrutti queste tecnologie per l'ultimo gioco dei Simpson o per qualche simulazione sportiva, nei progetti della casa americana c'è infatti l'ingresso tra i giochi su CD...

Sega City

Stiamo tutti aspettando il Saturn e la Sega se ne esce con il CD-X. No, non si tratta di una nuova macchina ma di un'ennesima versione di una console che integra in una sola macchina Megadrive e Mega CD, nulla di particolare.

A proposito di Mega CD, cominciamo con una buona notizia: FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP, prodotto dalla stessa Sega. I giochi di corse per Mega CD non sono certo numerosissimi (mi viene in mente solo Jaguar, al momento) e questo sembra uno di quelli buoni. A parte le solite sequenze animate da CD e tutto il materiale di contorno, la Sega sembra essersi finalmente accorta delle capacità di rotazione e zoom del suo mega CD che, se non ho capito male, saranno finalmente sfruttate.

Passiamo invece alla brutta notizia: NIGHT TRAP 2 sempre dalla stessa Sega. Non so se vi è mai capitato di vedere il primo Night Trap, si trattava di sorvegliare l'incolumità dei condomini di un edificio con l'ausilio di un sistema di sorveglianza. A mio parere non consisteva in altro che in un insieme di sequenze digitalizzate, approssimativamente legate tra loro da una traccia di gioco, in modo da sfruttare in maniera "facile" le capacità del CD per impressionare con sequenze animate simil-televisive (non che la qualità delle animazioni fosse poi così buona) giocatori sprovveduti. Se a qualcuno è piaciuto, sarà felice di sapere che il secondo episodio sembra identico al precedente, gli altri saranno contenti di sapere che se non è stato importato ufficialmente neanche il primo...

Sempre per quanto riguarda il Mega CD c'è da segnalare un DOUBLE SWITCH, pericolosamente simile al sopracitato Night Trap e TOMCAT ALLEY, uno

MEGA CORE

Un solo gioco, Thunderhawk (vabbè, facciamo due, Wonderdog), e la Core si è imposta come migliore casa di software per quanto riguarda i giochi su Mega CD. E a quanto pare sta per diventare anche la più prolifica. Sull'onda del successo del loro simulatore di elicotteri ecco arrivare anche il promettentissimo Soulstar di cui parliamo più estesamente nelle prossime pagine e altri due giochi ancora, BATTLE CORPS e SKELETON CREW, entrambi di ambientazione futuristica, hi-tech e, come piace a me, cattivissima.

Per Skeleton Crew vi rimandiamo a uno dei prossimi numeri, vi anticipo solo che si tratta di uno shoot 'em up in grafica isometrica.

Battle Corps riprende invece le stesse routine grafiche che hanno reso famoso Thunderhawk, per un gioco alla Battletech. Siete infatti ai comandi di un cattivissimo mech, un bipede corazzato (non fatevi ingannare dal suo nome, Armordillo: è veramente cattivo), in lotta contro simili macchine da guerra di una corporazione avversaria. Le basi di sfruttamento minerario della vostra corporazione sono state attaccate e invase dalle truppe della corporazione avversaria, adesso si tratta di riportare le sei zone sotto il vostro controllo.

L'ambiente di gioco è, come dicevo, molto simile a quello di Thunderhawk, stesso tipo di grafica tridimensionale, stessa visuale in soggettiva, etc., molto meno frenetico e distruttivo comunque. Non che un bipede d'acciaio di diverse tonnellate armato di doppia mitragliatrice, cannone al plasma e con, opzionali e limitati, mortai (per fare fuoco oltre ostacoli), missili a ricerca, smart bomb e un po' di bonus come potenziamento di scudi e armi o invincibilità, non sia distruttivo, ma il gioco ha una impostazione diversa. E' più lento e, a quanto promettono, molto più strategico del loro precedente gioco, con obiettivi primari e secondari che includono la distruzione di centrali di energia nemiche, il recupero di pezzi di equipaggiamento fino a ehm... la distruzione di un'intera luna.

sega CITY

I COLORI DELLA MAGIA

Alla maggior parte di voi nomi come quelli di Duefiori, Scuotivento, Hrun il Barbaro e del suo amico, la donnola, non diranno molto, così come poco sapranno dello strano mondo a cui appartengono, un mondo piatto, fatto a disco, che poggia su quattro elefanti a loro volta in equilibrio sul guscio della gigantesca tartaruga A' Tuin. Sappiate comunque che appartengono a una delle saghe fantasy più divertenti mai scritte (memorabile il pezzo "Ho l'impressione che ci troviamo all'interno di un forte campo magico". "E' vero", confermò un cespuglio che passava di lì.), quella del mondo disco, pubblicata anche in Italia con il titolo I colori della magia. Ma non sono qui solo per tessere le lodi del libro, o dell'autore, Terry Pratchett, ma per segnalarvi che la Psygnosis sta per portare le originali avventure dei nostri eroi su Mega CD, sotto quale forma, non ci è dato ancora saperlo...

shoot 'em up più che un simulatore di volo, alla Afterburner.
Una citazione anche per qualche possibile outsider del panorama Sega.
Anzitutto c'è POPEYE della semisconosciuta American Technos, che dalla poche foto viste ha davvero un gran bell'aspetto. Si tratta di un arcade adventure parecchio massiccio (la cartuccia è da 16 Mbit, i livelli sono otto, ma enormi) in cui potete impersonare il rissoso irascibile, e anche Bruto o Poldo, alla ricerca di Olivia. Si può giocare anche in due contemporaneamente.
Anche THE INCREDIBLE HULK, della US Gold, sembra adeguatamente massiccio e cattivo, in perfetta sintonia con il personaggio, e trattandosi di un platform-picchiaduro non può che far bene.
Un'altro gioco su cui non avrei scommesso, ma che, almeno graficamente sembra fantastico e SYLVESTER AND TWEETY della Tecmagik. Anzitutto controllate il gatto Silvestro a caccia di Titti - e questo già basterebbe - inoltre sia come disegni che come animazioni, è praticamente perfetto. Silvestro si porta dietro la tipica espressione satanica degna dei suoi momenti migliori e le animazioni sono estremamente varie a seconda dell'azione. Ci sono poi tutti gli elementi caratteristici e le situazioni più divertenti della serie animata: la nonna, il cane, Titti formato Godzilla e soprattutto una grande varietà di oggetti da raccogliere, di situazioni e di puzzle.

Insomma promette molto bene anche come giocabilità, ma per un giudizio completamente positivo sul gioco dovremo giocarci e vedere se alla fine del gioco riusciremo veramente a ridurre Titti a una macchia giallo-rossa sull'asfalto.

SEGA VIA CAVO

Da noi non è molto diffusa, ma in diversi paesi come Stati Uniti, Giappone o Germania, la televisione a pagamento via cavo, anziché via etere (che viaggia, insomma, come le linee telefoniche, anziché tramite onde radio), raggiunge ormai moltissimi utenti. Si tratta di linee che, per portare segnali televisivi, hanno una grossa capacità di trasmissione che, hanno pensato bene alla Sega, può essere usata per trasportare anche qualcosa che non sia un segnale TV, per esempio giochi per Megadrive. Grazie a un particolare ricevitore si potranno caricare i giochi su Megadrive dalla trasmissione via cavo (il ricevitore può tenere in memoria giochi fino a 16 Mbit) scegliendoli da un catalogo di svariati titoli disponibili.
L'idea è molto buona, consentirebbe al giocatore di avere a disposizione una grossa biblioteca di titoli ad un costo relativamente basso (a parte il ricevitore), visto che si può fare a meno del supporto di costose cartucce. Il servizio è già stato avviato in Giappone in via sperimentale (a un costo che si aggira intorno alle 40.000 lire al mese) e presto farà la sua comparsa anche negli Stati Uniti.

DAL **4** MARZO

IN TUTTI I NEGOZI

QUELLI DI MORTAL KOMBAT SI SONO SUPERATI, CREANDO

IL GIOCO DEL 1994

- IL PIU' FORTE IN SALA GIOCHI
- GRAFICA DIGITALE, 27 SQUADRE, 54 GIOCATORI, I MIGLIORI DEL CAMPIONATO NBA
- PUOI GIOCARLO DA SOLO O IN COMPAGNIA, FINO A 4 AMICI *

MEGA DRIVE

SUPER NINTENDO

GAME GEAR

* USANDO L'APPOSITO 4-WAYS PLAYER, PER SUPER NINTENDO E MEGA DRIVE

http://www.oldgamesitalia.net/

NINTENDO NEWS

Ok, ok, con l'ultimo Actraiser forse la Enix non avrà fatto proprio centro, ma resta sempre una del-

le case più qualificate nel campo di arcade-adventure-rpg di ambientazione fantasy, settore che si arricchisce adesso di tre nuovi giochi.
Si tratta di KING ARTHUR, che a dire il vero ha uno stile grafico che mi ha lasciato non pochi dubbi, e vede le avventure di una squadra di football trasportata ai tempi di re Artù, tratta da una (per noi) sconosciuta serie televisiva.
BRAINLORD è invece ancora il titolo provvisorio per una cartuccia da 12 Mega che, per una volta, porta la sua ambientazione dal fantasy al fantascientifico. Dagli stessi autori di 7th Saga, questa volta non si tratta di un rpg, è pur sempre un'avventura, con la tipica visuale dall'alto, con il solito stile giapponese, ma l'accento è posto più sulla parte arcade, visto che i combattimenti sono tutti in tempo reale.
Stesso discorso per GAIA (anche questo un titolo provvisorio), un cartuccione da 16 Mbit di ambientazione fantasy molto bellino graficamente, dagli stessi autori di Actraiser e Soulblazer.
Ci sono naturalmente elementi d'avventura e d'azione, ma la seconda prevale: per esempio per passare alcune precise locazioni ci si deve trasformare e per poterlo fare si devono distruggere tutti i nemici su una certa parte della mappa e raccogliere tutti i globi che gli avversari lasceranno dietro di loro.
Tutti e tre i giochi sono per Super Nintendo, e il fatto che i titoli siano ancora provvisori non fa molto ben sperare sulla loro data d'uscita...

ACCOLADE: NONSOLOSPORT

Sull'ultimo numero vi avevamo parlato delle uscite sportive, a dire il vero non molto esaltanti, della Accolade, ma la casa americana ha in serbo ben altro. C'è anzitutto il seguito del loro famoso platform, BUBSY 2, il primo non era il massimo dell'originalità ma almeno tecnicamente era notevole. Anche il suo seguito uscirà sia per Megadrive che Super Nintendo, e sono da segnalare tra le novità di rilievo la presenza di un'opzione per due giocatori, di svariati bonus game all'interno del gioco e delle animazioni di Bubsy, in gran parte rifatte.
Il secondo gioco annunciato è invece, c'era da aspettarselo, un picchiaduro, MATRIX PRIME. Se non altro sembra che la Accolade stia tentando qualcosa di nuovo, nell'ambientazione cyberpunk e nelle tecniche di produzione. Ha infatti utilizzato la consulenza di esperti di arti marziali e ne ha registrato i movimenti tramite sensori trasportando su workstation gli schemi di movimento e costruendo su questi i disegni dei personaggi. Le animazioni, con queste premesse, dovrebbero essere fantastiche, vedremo quest'estate, quando il gioco sarà completo.
L'ultimo è un certo FIRETEAM ROGUE, di ambientazione tra il fantasy e il fantascientifico. Si tratta di un platform-hack 'n' slash: avete a disposizione quattro personaggi con diverse caratteristiche per affettare in differenti modalità i cattivi di turno: ai più cattivi ci penserà Chance, il leader del gruppo, con la sua armatura. Tutti i giochi usciranno anche per Megadrive oltre che per Super Nintendo.

CITADEL

Finalmente un gioco per il Super FX del SNES che non sia un gioco di corse, e ha un aspetto galattico. L'ambientazione è una di quelle che piacciono a me: siete ai comandi di un Mech trasformabile (praticamente un autorobot) che può diventare un jet, una macchina o un carro armato; il gioco sarà un po' nello stile di Star Fox, speriamo che sia molto più cattivo...

http://www.oldgamesitalia.net/
OGNI MESE IN EDICOLA
THE GAMES machine
LEGACY OF SORASIL:
I NUOVI EROI DELLA GREMLIN
EVASIVE ACTION:
I DUELLI AEREI DELLA MINDSCAPE
HEIMDALL II - DARKMERE:
DUE NUOVI CAPOLAVORI
FIRMATI CORE
IN EXTREMIS:
ESPERIENZE ALIENE
FIRMATE DELPHINE
PUGSY:
L'AMIGA MEGLIO DEL MEGADRIVE
GENESIA:
L'ALTERNATIVA PER POPULOUS
XENIA
EDIZIONI
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

LA SEGNALETICA DI CONSOLE MANIA

Per indicare con immediatezza il giudizio del gioco, abbiamo deciso di creare una segnaletica particolare dove troverete tutte le informazioni riguardanti il gioco preso in esame.

Nel palo che vedrete a sinistra in alto in ogni recensione troverete un triangolo con il genere del gioco recensito, un cerchio con il punteggio globale assegnato dalla Redazione, e un cartello con delle informazioni riguardanti il gioco stesso.

ARCADE ADVENTURE

Rappresenta i giochi dove è necessario muovere il proprio personaggio alla ricerca di qualcosa: tesori, oggetti, armi, eccetera. In questo genere di giochi potrebbe essere anche necessario utilizzare armi contro i nemici o risolvere enigmi

PUZZLE

Sono i giochi che richiedono un certo ragionamento per essere risolti e che difficilmente richiedono abilità con joystick o joypad. Un esempio classico di questo genere di giochi è Tetris o Columns.

PLATFORM

Gioco in cui le piattaforme sono basilari. Il protagonista non deve far altro che muoversi da una piattaforma all'altra cercando di terminare il gioco (inglobare i nemici, mangiare tutti i frutti dello schermo, ecc.

PUNTEGGIO GLOBALE

Ogni gioco recensito ha il suo particolare giudizio di grafica, sonoro e giocabilità. La grafica rappresenta una valutazione dello scrolling, degli sprite e di tutta l'animazione. Il punteggio relativo al sonoro si basa invece sulla musica del gioco e sugli effetti, mentre la giocabilità tiene in considerazione quanto un gioco è facile da gestire e invoglia a essere giocato, nonché quanto tempo impiega il joypad o joystick a comunicare ai personaggi la mossa desiderata. Il punteggio globale tiene conto di questi tre fattori e unisce a loro anche la qualità delle istruzioni e della confezione, nonché della presentazione che appare all'inizio e delle opzioni.
I punteggi vanno da un minimo di 10 a un massimo di 100.

SHOOT'EM-UP

In italiano Spara e Fuggi. Sono generalmente i giochi spaziali dove è necessario sparare contro i nemici e fuggire da loro in ogni direzione.

RPG

In italiano Giochi di Ruolo, e rappresenta quei giochi dove ogni personaggio è soggetto a determinate regole di comportamento, qualità umane e fisiche.

BEAT'EM-UP

In italiano Picchiaduro, e rappresenta quei giochi che richiedono l'uso di pugni e calci per sbarazzarsi dei nemici.

SPORT

Rappresenta giochi di genere sportivo, dove dovrete affrontare competizioni varie.

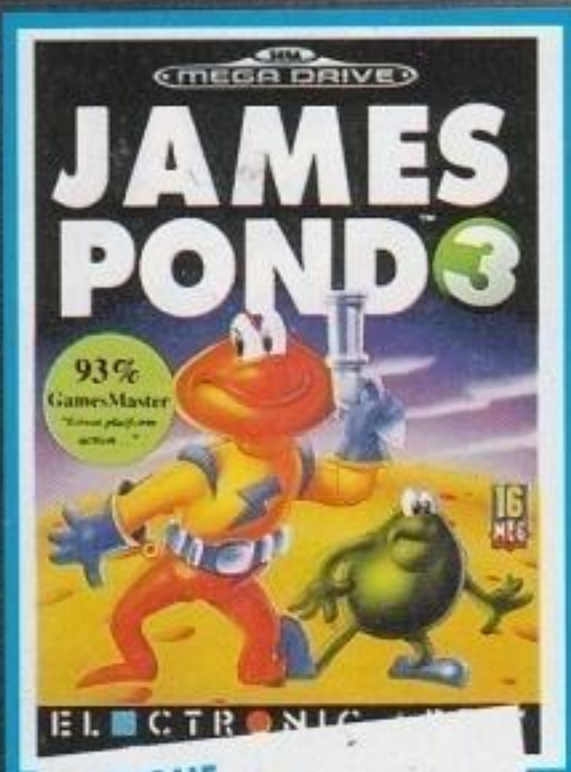
STRATEGIA E SIMULAZIONE

Sono quei giochi che simulano la realtà e che richiedono capacità tattiche e conoscenza per essere risolti.

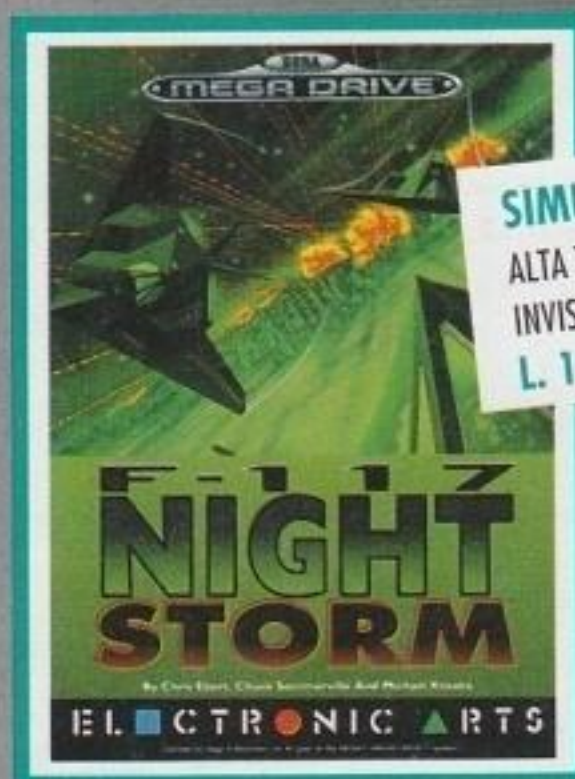
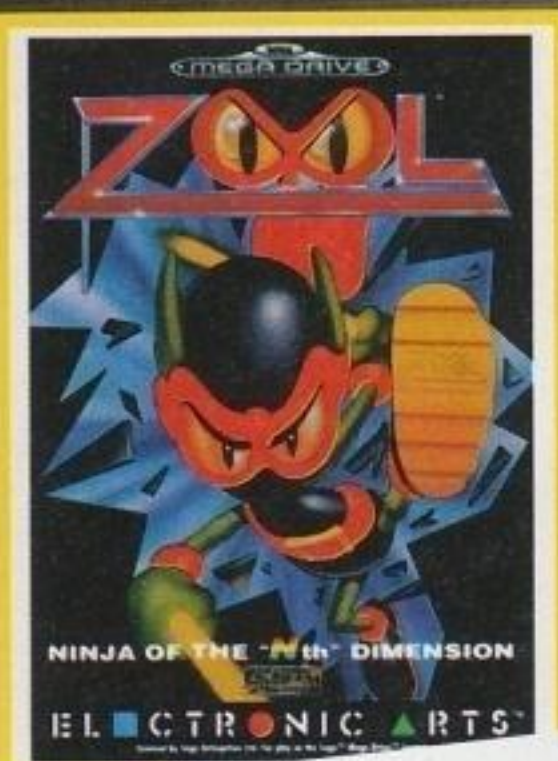
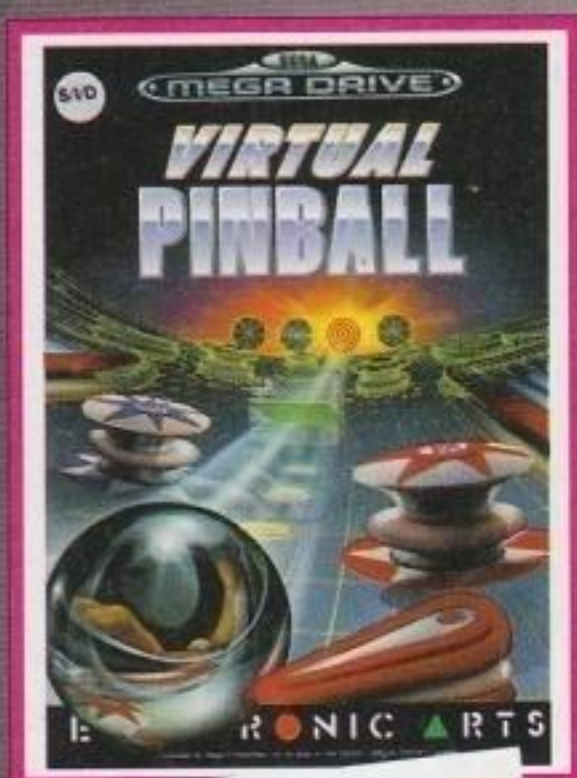
DRIVING

Giochi di guida. Qualsiasi gioco in cui il pilotaggio di un veicolo abbia la prevalenza su tutte le altre caratteristiche.

PREVIEW

Attenzione! Il gioco che segue è un'anteprima; iniziate a gustarvelo in attesa della recensione vera e propria .

http://www.oldgamesitalia.net/

ALADDIN

90

GIOCATORI	1
LIVELLI	1
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	-

Tanto tempo fa in una terra lontana lontana viveva un giovane in mezzo alle sabbie. Questo giovane, però non trovò due droidi, ma una lampada magica. Sì, lo so, la storia dei due droidi probabilmente era meglio.

Ovviamente, la stessa legge che dice che se un film sui dinosauri ha successo allora avrà successo anche il suo videogioco asserisce lo stesso anche per l'ultimo lungometraggio della Disney. E dopo giganteschi toro-cinghiali ballerini, o piccoli elefanti dalle orecchie che fanno provincia, questa volta il fortunato protagonista è il giovane e scaltro scugnizzo di Bagd....Agrabah: lui, Esposito "manolesta" Aladdin (il nome semi-americano se lo è dato perché fa scena). Personalmente avrei dedicato il videogioco a Colui-Il-Cui-Nome-Incute-Timore-Jafar, ma gli esperti di marketing dicono che il pubblico si sarebbe identificato maggiormente con un cencioso ladruncolo delle sabbie.
Comunque costui dovrà affrontare le normali peripezie che noi tutti conosciamo: fuggire dalle guardie, raccogliere la lampada, convivere con un genio blu (dico...:BLU!), sconfiggere l'unica vittima della storia (Jafar), e sopravvivere a un futuro difficile matrimonio con Jasmine.
Vogliamo provare a parlare del gioco? Eccellente, dalla grafica all'animazione. Ottimi i colori e molto belli i disegni. Lo stile cartoonesco è stato mantenuto alla perfezione e il complesso è estremamente convincente e moooolto divertente. Animazione superiore alla media e musica "in tema" a condire il tutto.
Due note estremamente positive, oltre a tutto il resto: una serie di "continua" pressoché illimitata, e la possibilità di introdurre password per recuperare le posizioni. Per il resto si tratta del più classico dei platform, anche se dotato di qualche chicca che rende il tutto estremamente gustoso; le possibilità d'azione sono decisamente vaste : si va dal correre al camminare accovacciati, saltare, arrampicarsi, scivolare, issarsi, correre in coppia o lanciare oggetti, più gli "special" (parliamo sempre di una storia che ha all'interno un genio BLU).
Ottimo, non c'é che dire, a parte che come storia è talmente sdolcinata che a pensarci troppo viene la carie. Ma a questo ci si può abituare.

Christian Antonini

GAME GEAR	
GRAFICA + sprite ben realizzati + eccellente animazione	90
SONORO + una colonna che piace - effetti non eccezionali	89
GIOCABILITÀ + molti "continua" + vario	88
LONGEVITÀ - per appassionati + ma godibile anche per gli altri	84
CAPCOM	90

82

GIOCATORI	1/2
LIVELLI	8
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	4

ART OF FIGHTING

Finalmente, il gioco che tutti noi attendevamo in trepidante attesa, già convertito con successo da Neo Geo a Super Famicom, passa adesso anche su Megadrive: Art of Fighting, uno dei migliori e più innovativi picchiaduro del panorama consolare mondiale, oltretutto sono ben due mesi che non recensiamo un picchiaduro per Megadrive e l'attesa si stava facendo davvero spasmodica...

Io ci ho provato Alex, lo vedi anche tu, ho cercato di assumere un atteggiamento positivo, una mentalità aperta, un approccio il più possibile comprensivo e ottimistico... ma vacca balestra, basta, non ne se ne può più!

Art of Fighting comincia a essere abbastanza vecchiotto come picchiaduro (il che non sarebbe assolutamente grave, vedi SFII), lo abbiamo già visto sia su Neo Geo, dove ha riscosso un discreto successo principalmente perché quasi tutti i picchiaduro su Neo Geo riscuotono discreto successo (ammetterete che fare sprite grossi e cattivi e mettere un sacco di grafica nei Mbit delle cartucce Neo Geo non è certo impresa impossibile). Ha perso invece parecchi punti su SNES dove quello che contava maggiormente era ridurre tutta la giocabilità in pochi Mbit.

Quello che indispone maggiormente in Art of Fighting è che si tratta di un clone assolutamente spudorato di Street Fighter II, al contrario di giochi che hanno almeno tentato di battere strade un poco diverse come Eternal Champions, e le cosa sarebbe anche potuta andare bene un annetto fa, ma adesso... Se si vuole fare, a questa distanza, un clone in un panorama così inflazionato bisogna assicurarsi che migliori in diversi punti rispetto all'originale, ma in questo caso...

Mi accorgo giusto adesso di aver stravolto l'ordine naturale recensitivo iniziando con il commento, vediamo di ripristinare il giusto corso degli eventi...

In Art of Fighting il protagonista (uno dei due, a dire il vero) se ne va in giro vestito come Fiorello su una Ferrari per gli slum più malfamati della città: nessuna sorpresa se tentano di massacrarlo a ogni piè sospinto. Le sue relazioni pubbliche non migliorano certo di molto visto che se ne va in giro per i bar più malfamati di quelli di Rozzano, Baggio e Quarto Oggiaro messi assieme con aria inquisitoria. Aria inquisitoria nel vero senso del termine: prima mena per ammorbidire l'interrogato e poi fa le domande (a suo tempo funzionava molto bene). Lo scopo? C'era da chiederlo, ritrovare la sua ragazza rapita (non stavamo parlando di originalità?): tra l'altro nella schermata iniziale c'è la foto della suddetta ragazza con Ryo e Robert

insieme, il che fa intuire piccanti risvolti della vicenda non meglio specificati dal nipponico manuale...
Una volta detto che si tratta di un clone di SF II sarebbe sufficiente, ci sono le opzioni di torneo e quella per due giocatori. Il gioco utilizza il joypad a sei pulsanti, ma si gestisce molto bene anche da quello a tre pulsanti: come campionario di calci e pugni è infatti tutto sommato abbastanza limitato, e questa è forse una delle pecche maggiori. Le mosse speciali sono di un convenzionale che metà basta (le solite fireball, qualche scarica di pugni o di calci e le prese), sono tre per personaggio e si eseguono con le usuali combinazioni. L'unico particolare un poco innovativo (almeno nell'originale, visto che nel frattempo lo stesso metodo lo hanno adottato Eternal Champions e, su questo stesso numero, Dragonball Z 2) è che le mosse speciali consumano una seconda barra di energia: potete ricaricare la vostra concentrandovi o scaricare quella dell'avversario sbeffeggiandolo.
Le sezioni bonus qui sono leggermente diverse, sono di tre tipi, e servono a incrementare le caratteristiche del personaggio come forza o karma (l'energia per portare i colpi speciali).

RAFFO

Ormai sta diventando una regola fissa: tutte le conversioni da Neo Geo sono dei mezzi bidoni; non perché la fattura dei giochi per il 24 bit della SNK sia tanto eccelsa da non poter essere convertita, solo che queste benedette conversioni vengono affidate a persone che risolvono troppo frettolosamente il problema, tirandone fuori un prodotto quasi sempre scadente.

Fortunatamente Art of Fighting si salva un po' sotto l'aspetto tecnico e giocoso, certo, rimane comunque un gioco tutto sommato peggiore rispetto ai grandi picchiaduro (primo fra tutti Street Fighter II), ma ai grandi appassionati del coin op potrebbe risultare appetibile.

Che altro dire? Che se non altro la realizzazione tecnica su Megadrive è eccellente, gli sprite sono grossi, ben fatti e danno una buona impressione di cattiveria. Come giocabilità la velocità è buona e la risposta dei giocatori è pronta anche se è forse un poco lentino (non c'è regolazione di velocità). Un'altra piccola pecca è la relativa scarsità di colpi, che taglia un poco le gambe alla varietà nei combattimenti, ma è inutile girarci intorno, Street Fighter II è molto meglio sotto quasi tutti i punti di vista e Art of Fighting gli assomiglia fin troppo, e se siete alla ricerca di una seconda scelta c'è sempre Eternal Champions che almeno è un poco più vario e originale. Terza scelta? Forse, ma è un po' poco.

Stefano Giorgi

MEGA DRIVE	
GRAFICA +Sprite belli massicci +Colorati bene	90
SONORO + Discreti gli effetti digitalizzati - per un Megadrive	83
GIOCABILITA' - Poco vario - Troppo simile a SF II	81
LONGEVITA' - Lo abbandonerete presto - per il classico Capcom	79
SEGA	82

MORTAL KOMBAT®

DA NON PERDERE!

http://www.oldgamesitalia.net/

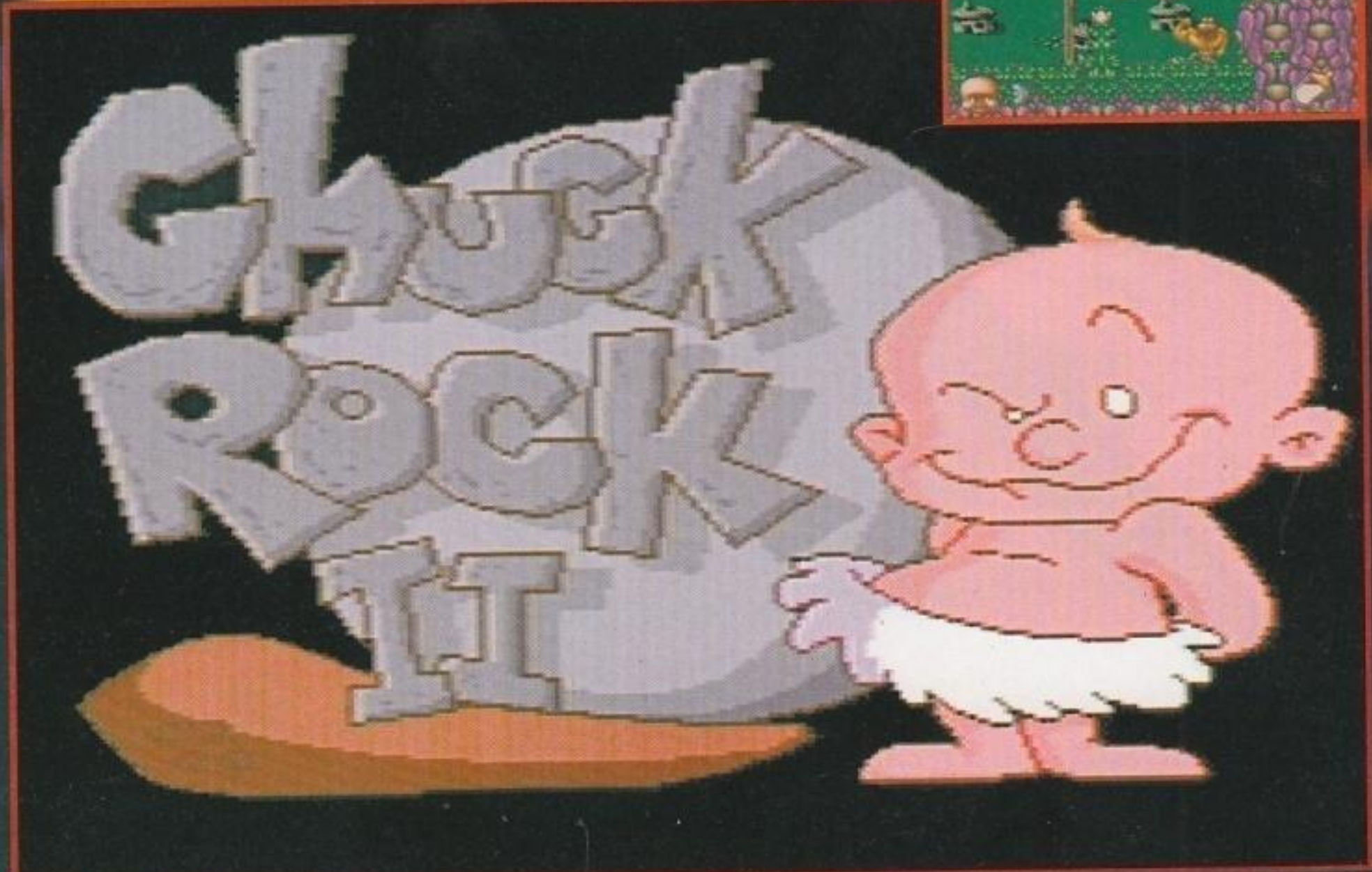
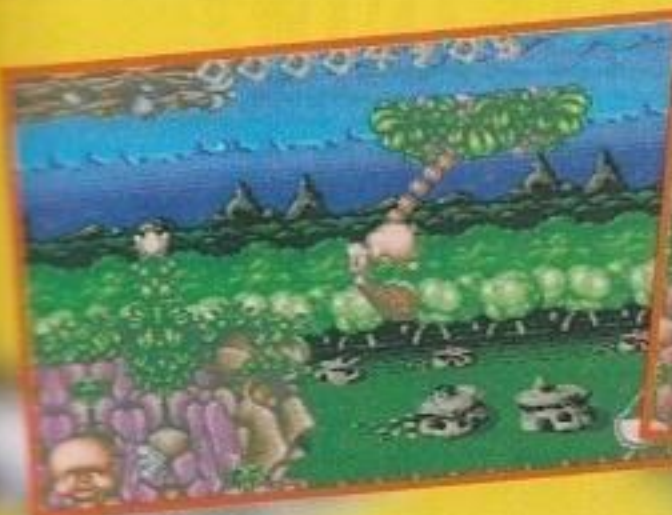
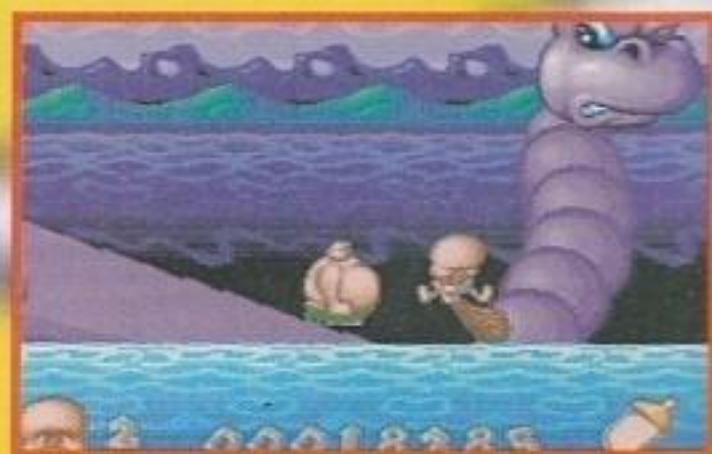
http://www.oldgamesitalia.net/

91

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	-

Sono contento che ogni tanto mi vengano dati da recensire dei giochi demenziali, così posso fare il demente anch'io, visto che sostanzialmente lo sono veramente, vabbè che lo faccio anche quando devo recensire dei giochi a sfondo funebre, ma diciamo che mi diverto di più in questi casi.
Allora, tutti voi sapete chi sono gli uomini della caverne, giusto? Bene, io no, quindi ve lo spiego (come mi vengono certe battute...); allora, dovete sapere che un tempo gli uomini non si divertivano come noi, oh no, migliaia di anni fa in televisione trasmettevano solo programmi noiosi; non c'era Mike Bongiorno (o forse lui c'era?) ad allietare le nostre serate con i suoi bei programmoni intelligenti, né tantomeno c'erano i bei telefilmoni americani che ci fanno passare ore e ore di spensierata gioiosità. Quindi gli sventurati cavernicoli dovevano sorbirsi i programmi che gli rifilavano le emittenti del tempo, e quindi regnava la noia più smodata. Ma gli uomini della pietra (così chiamati perché tutte le donne si chiamavano Pietra, ed erano così possessive che consideravano tutti gli uomini di loro proprietà) non erano stupidi, anzi, erano talmente furbi e arguti che dopo solo qualche secolo di rottura venne loro in mente un modo divertente di passare la giornata: la Lippa. Ebbene sì, la Lippa (oggi sport nazionale) fu il gioco più geniale e divertente che venne in mente di inventare agli uomini della pietra.
E allora alè, tutti a giocare a questo sport così bello e divertente; il problema sorse però quando la gente diventò troppa (la Pietra sfornava figli che era una bellezza, dopotutto, non essendoci programmi interessanti per televisione...), e quindi cominciò a tirarsi tocchi di legno nei denti. Per i primi tempi non successe niente, e gli uomini della pietra sopportarono, ma quando finirono i denti da rompere e i tocchi di legno cominciarono a colpire le gengive, cominciarono le prime liti e le prime risse. Proprio in mezzo a questa rissa ci finì Pietro (una volta si chiamavano tutti così), che di cognome faceva Chuck, ebbene questo simpatico signorotto appartenente all'alta borghesia capitò in una disputa quasi per caso, e diede un sacco di mazzate a tutti (il motivo non è influente); questo gesto fece adirare moltissimo Pietro (che di cognome faceva Gambadilegno), che era stato quello che ne aveva prese di più; il

Ormai una conversione per Mega Cd ce la dovevamo aspettare, dopo tutto CRII, dopo essere stato fatto per Amiga, è approdato su tutte le console della Sega, e come poteva mancare il Mega CD a quest'appello? Non lo so, ma dato che ha risposto, ben venga...

http://www.oldgamesitalia.net/

quale si vendicò rapendo Pietro (Chuck). Pietro (Gambadilegno) però, non considerò che Pietro Chuck aveva un figlio che si chiamava Pietro (da qui appunto il titolo del gioco... Chuck Rock II:Son of Pietro), al quale non andò giù la storia del rapimento e si incamminò per andare a cercare i due Pietro.
Bella storia eh? Sì, lo so, avete ragione voi, i programmi televisivi millenni fa non erano noiosi, ma al contadino non far sapere quant'è buono il formaggio con le pere (quando scoprirete il senso di questa frase, io mi sarò già trovato un modo per rispondere alla vostra domanda)!
E ora parlatemi un po' del gioco... allora? Sto aspettando... ho capito, come al solito devo fare tutto da solo, ma non è giusto; almeno ditemi che voce volete che analizzi per prima... no, neanche, e allora faccio come voglio io, così imparate.
Prima di iniziare, però, ci tengo a sottolineare che tratterò tutti gli aspetti confrontandoli con la versione per Mega Drive e non con quella per Amiga.
Cominciamo quindi con l'aspetto grafico, che è sostanzialmente rimasto invariato rispetto alla versione sopracitata; certo, essendo quest'ultima su CD, i caricamenti saranno un pelino più lunghi, ma non abbastanza per creare fastidio; quindi avremo il solito stile megademenziale che caratterizzava Chuck Rock, con colori sempre vivi e nitidi; è stato anche utilizzato il particolare chip contenuto nel Mega CD, che permette di avere rotazioni e zoomate del tutto simili a quelle che può creare il Mode 7 del Super Nintendo.
Un nota di encomio va appuntata anche all'introduzione animata: praticamente un vero e proprio cartone animato che dura più di cinque minuti e che fa veramente riflettere su quanta roba ci possa stare su un CD.
La parte sonora è indiscutibilmente quella che funge da protagonista nel gioco, visto che si tratta di un titolo su dischetto riflettente; e infatti è proprio sotto quest'aspetto che le differenze da Cd a cartuccia si fanno sentire, annoverando tra la scelta delle colonne sonore ben dieci diversi brani, tutti molto orecchiabili e adatti al gioco. Gli effetti sonori, invece, rimangono sostanzialmente gli stessi, cioè, in un certo senso c'è la possibilità di sceglierne un casino, ma non è una cosa molto importante avere un personaggio che quando salta fa ping invece di pong, non credete?
Parlando della giocabilità, beh, niente da eccepire, a parte che è un po' troppo facile per i miei gusti (ma non abbastanza per essere finito in brevissimo tempo); per il resto, tutto ok, lo sprite principale si controlla abbastanza bene (anche se bisogna farci un attimino la mano), mentre gli animali preistorici svolgono un'importanza all'interno del gioco tutto sommato ben calibrata (nel senso che quando avrete bisogno di un aiuto, loro saranno lì per darvi una mano); i bei mostroni di fine livello ci sono, e così anche la soddisfazione nell'abbattere quei colossi grandi, a volte, due volte lo schermo.
E infine, la longevità, voce che rimane a livelli ottimali soprattutto grazie ai continui tocchi di classe e alla bellissima grafica, che invogliano non poco a continuare per vedere cosa c'è dopo quel livello... quindi, Chuck Rock II, è indubbiamente un ottimo titolo; c'è da chiedersi però se necessitava proprio la conversione su Mega CD, visto che le differenze dalla versione MD non giustificano un tale spreco di energie.

Raffaele Sogni

MEGA CD	
GRAFICA +Demenziale. +Ottimo stile grafico.	94
SONORO +Un sacco di belle musiche. +Effetti sonori tutto sommato appropriati.	94
GIOCABILITA' +Divertente fino alla fine. -Forse è un po' troppo facile finirlo.	93
LONGEVITA' +Lungo quanto basta. -Poi ci rigiocherete di rado.	90
CORE DESIGN	91

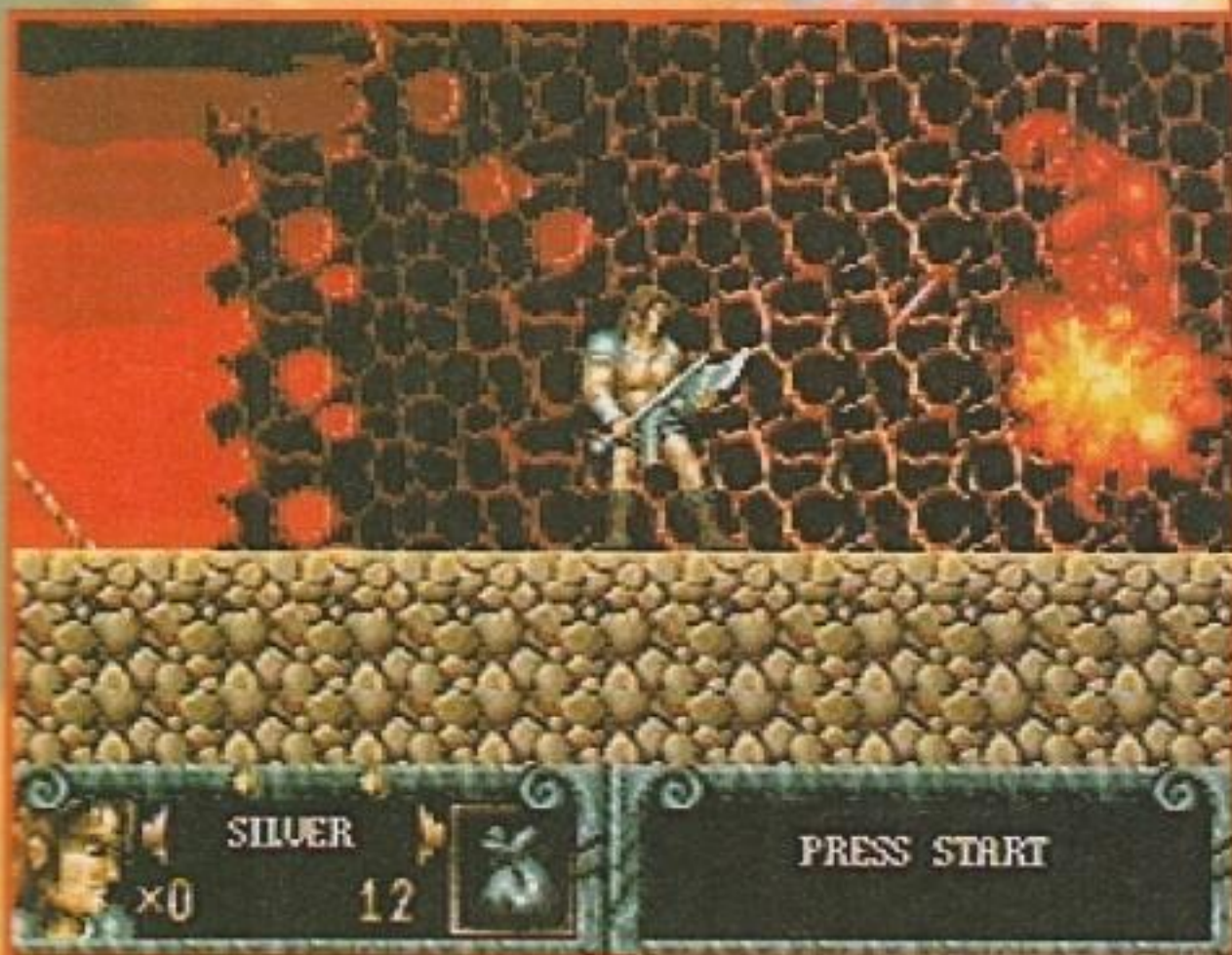
HANNO RAPITO L'UOMO RAGNO!
GAME BOY Lit. 79.900
MEGA DRIVE Lit.139.900
PREZZO AL PUBBLICO IVA INCLUSA
A. POLI
MARVEL COMICS
SPIDER-MAN
X-MEN
FLYING EDGE
LEADER
DISTRIBUZIONE
CHIAMATA GRATUITA
NUMERO VERDE
167 - 821177
Aiuta SPIDER-MAN e i suoi amici X-MEN
a fuggire dal diabolico parco di divertimenti
preparato dai suoi acerrimi nemici!
S.p.A. - VIA ADUA, 22 - 21045 GAZZADA S. (VA) ITALY - TEL.

IMPORT

69

BLADES OF VENGEANCE

GIOCATORI	2
LIVELLI	8
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

E la freneticità dei videogiochi sarebbe causa di epilessia? Chi lo ha scritto non ha mai giocato a Blades of Vengeance...

Se lo avesse fatto adesso i videogiochi sarebbero accusati di provocare stati di coma profondo...
Piatto. Con una sola parola si poteva tranquillamente esaurire la recensione di questo ennesimo hack 'n' slash per Megadrive, dimostrando così una fantasia quasi pari a quella dei programmatori della Electronic Arts. Intendiamoci, il gioco non è malissimo, parlando semplicemente in termini di realizzazione tecnica potrebbe ancora raggiungere la sufficienza. Gli sprite sono disegnati in maniera decente (molto bella la posa plastica della ragazza), e ci sono tre personaggi tra cui scegliere, il guerriero, la cacciatrice e il mago, con diverse caratteristiche di potenza e agilità e con il mago che dispone di utilissimi colpi a distanza. C'è la modalità per due giocatori che fa guadagnare diversi punti in giocabilità a qualsiasi gioco. C'è l'attacco speciale e un po' di bonus tra cui campi di forza, invisibilità, smart bomb, pozioni di guarigione, armature e altri ancora. Ci sono piattaforme, qualche passaggio segreto, un po' di mostriciattoli e i mostroni di fine livello.
Ma il problema è che in Blades of Vengeance non c'è assolutamente nulla che non si sia già visto da qualche altra parte, anzi da tutte le altre parti, una serie di elementi triti e ritriti combinati tra loro in maniera assolutamente banale. Si

avanza menando fendenti con qualche salto sincronizzato, qualche piattaforma che affonda fino ad arrivare al prossimo mostro di fine livello, decisamente deprimente e alquanto narcotico. Un hack 'n' slash di questo tipo lo si può realizzare in due modi: o lo si fa massiccio e cattivo, con i guerrieri che picchiano veramente duro, magari con un po' di sprite belli grossi e un sacco di nemici su schermo, un po' alla Golden Axe, o si opta per un qualcosa di un po' più finemente elaborato, studiando meglio gli schemi di gioco e i livelli e introducendo un po' più di varietà nelle azioni dei personaggi, meglio ancora se c'è un po' di tutto come in Castlevania.
In BoV invece nessuno dei due elementi è presente e il gioco non può che essere ancora più penalizzato dall'uscita contemporanea del piccolo classico della Konami.

Stefano VF Giorgi

SILVER ×0 12 PRESS START

MEGA DRIVE	
GRAFICA + Bella la posa della ragazza - Mediocre tutto il resto	79
SONORO + E' il problema minore del gioco	83
GIOCABILITA' - Gioco a encefalogramma piatto	66
LONGEVITA' - Mancano gli incentivi - Difficoltà male bilanciata	64
ELECTRONIC ARTS	69

IMPORT

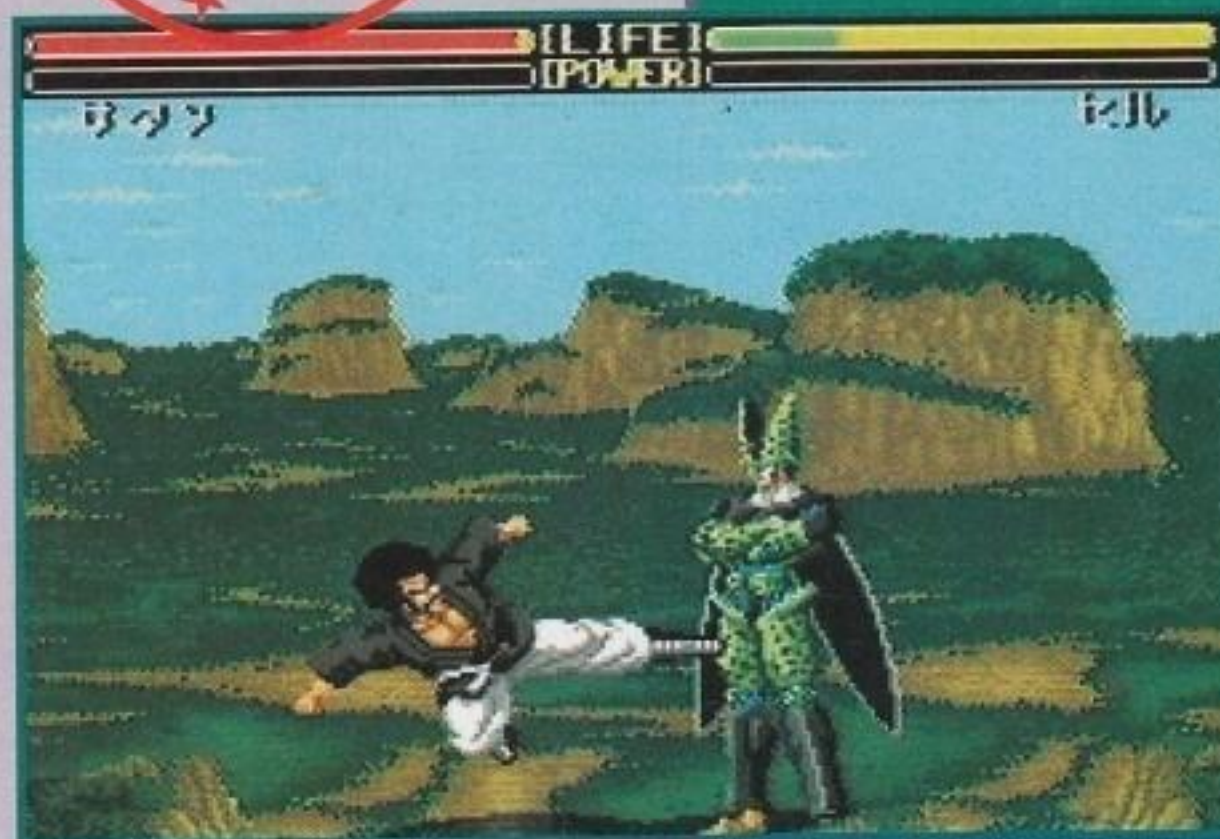
93

GIOCATORI	2
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	-

ATTACCO FINE DI MONDO

Le due mosse speciali definitive, gli "attacchi fine di mondo" junior e senior costituiscono quasi una sezione del gioco a sé. Il primo è più facile da ottenere, la solita mezzaluna: il gioco si ferma, il lottatore di concentra, e parte una scarica di energia, raggio o sfera che sia, degna di un cannone particellare. Idem dicasi per il senior, con una combinazione più complessa e una potenza ancora maggiore. Dove sta la sfida se per vincere è sufficiente stare in fondo allo schermo e arrostire l'avversario? Non è esattamente così, anzitutto tutte le mosse speciali sono a energia (una seconda barra di energia, proprio come in Art of Fighting, che può essere ricaricata), e queste due mosse ne consumano davvero tanta, poi i colpi hanno bisogno di un certo tempo per essere eseguiti, non si possono certo fare a distanza ravvicinata, ma soprattutto possono essere anche neutralizzati. Una volta partito il colpo avete infatti qualche istante per eseguire le contromosse, ottenibili con combinazioni del joypad: con la più semplice potete parare il colpo con minimo dispendio di energia, potete deviarlo se avete sufficiente energia o partire anche voi con un "fine di mondo", con un giapponesissimo scontro di raggi a mezza strada.

Incredibile! Questo mese viene recensito un solo picchiaduro per SNES rispetto a una media di due o tre a numero? Come faremo a sopravvivere?

Sì perché, non so se lo avete notato anche dalle recensioni, ma il nostro irsuto caporedattore, è decisamente più tranquillo, a tratti lo si potrebbe definire quasi buono (termine per definizione non applicabile alla sua persona). L'altro giorno, aggredito, si è limitato a spiaccicare per terra il Raffo (a cui a poco a quanto pare sono serviti mesi e mesi di palestra e body building) senza "terminarlo" con una scarica di pugni sulle gengive, sono diversi mesi che non tira fuori il suo "Butterfly" (coltello a lama ripiegabile che deve il nome dalla caratteristica forma a "farfalla", quello del film Renegade, insomma) se non per tagliare panettoni e pandori e da ancora più tempo non mi utilizza come bilanciere trasportandomi a

DRAGONBALL Z2

MA

ANCORA un picchiaduro. Beh, fortunatamente c'è qualcosa di nuovo rispetto ai soliti titoli, ed è molto divertente, soprattutto giocandolo in coppia. Le mosse "esagerate" tipo i raggioni d'energia o le combinazioni devastanti sono tanto belle da vedere quanto da usare, anche se a volte le partite si riducono a scambi di cannonate nell'attesa che l'avversario si stanchi di respingere i colpi. La grafica è bellina, il sonoro è simpatico e tutto scorre in maniera molto fluida. Difetti? Poche mosse speciali (più che altro ci sono troppe armi a energia e poche mosse da corpo a corpo) e un modo a un giocatore abbastanza bruttino. Comunque sia, molto divertente e abbastanza originale.

mezz'aria in giro per la redazione.
Insomma il nostro orsuto caporedattore si sta quasi trasformando in un essere umano (o peggio, in un presentatore televisivo, guardate le foto di Las Vegas sul numero scorso e giudicate voi) e ho faggiamente dedotto, in base a finissime analisi psicologiche, che la ridotta violenza del personaggio non può che essere dovuta che all'effetto catartico dei vari picchiaduro: con il tempo riusciremo forse a educarlo completamente a limitarsi a picchiare solo gli alter ego digitali con un grosso risparmio, anche in spese sanitarie, per la redazione.
Questo mese, per esempio, passeremo alla fase di "astrazione della violenza", grazie all'insostituibile apporto di Dragonball Z 2, picchiaduro decisamente "esagerato" come colpi, ma poco violento visto che pugni e calci svolgono un ruolo tutto sommato marginale.
Ma procediamo con ordine, Dragonball era in origine una serie a cartoni animati (prima ancora, probabilmente, un fumetto), trasmessa anche in Italia, che ha ottenuto, a suo tempo, meritatissimo successo in Giappone. Oltre a essere realizzata molto bene era piena di personaggi simpaticissimi, molto strani, forse appena un po' maniaci, ma davvero divertenti: per darvi un'idea potete pensare a Gigi la Trottola, altro cartone animato molto caratteristico dello stesso autore, Akira Toriyama (ma potrei confondermi, è parecchio tempo, ormai, che non bazzico più l'ambiente dei nippomaniaci).
Lo storyline vedeva una serie di figuri alla ricerca delle Dragonball, sfere dai poteri sconosciuti, e culminava in un megatorneo di arti marziali a cui partecipava anche il protagonista, Goku, uno strano ragazzino dalla forza straordinaria (in effetti non si trattava esattamente di un ragazzino, ma di una mezza scimmia, visto che aveva la coda) allenato da un vecchio, il Maestro Tartaruga (in effetti si trattava proprio di un vecchio, visto che il guscio non era altro che un lastrone di granito che il vecchietto si portava dietro "per allenamento", typical japanese).

PIERMARCO

**Beh, che succede? Dopo l'invasione dei pomodori assassini, l'invasione dei picchiaduro consolistici? Per fortuna che non si sono messi ancora a farne su 3DO (ma per quanto ancora?). Allora, o è una moda che tarda a morire, o il videogiocatore di oggi chiede solo sana violenza a base di sberloni e calcioni. Sta di fatto che, con tutta la concorrenza che è ultimamente spuntata in giro, questo Dragon Ball Z 2 non è nulla di stupefacente (a parte l'idea dell'area di gioco molto vasta e dell'ideale linea divisoria che permette di visualizzare sempre contemporaneamente i due combattenti sullo schermo). Io continuo a giocare a Clayfighter o al picchiaduro delle Turtles.
Passo e chiudo.**

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

DRAGONBALL Z2

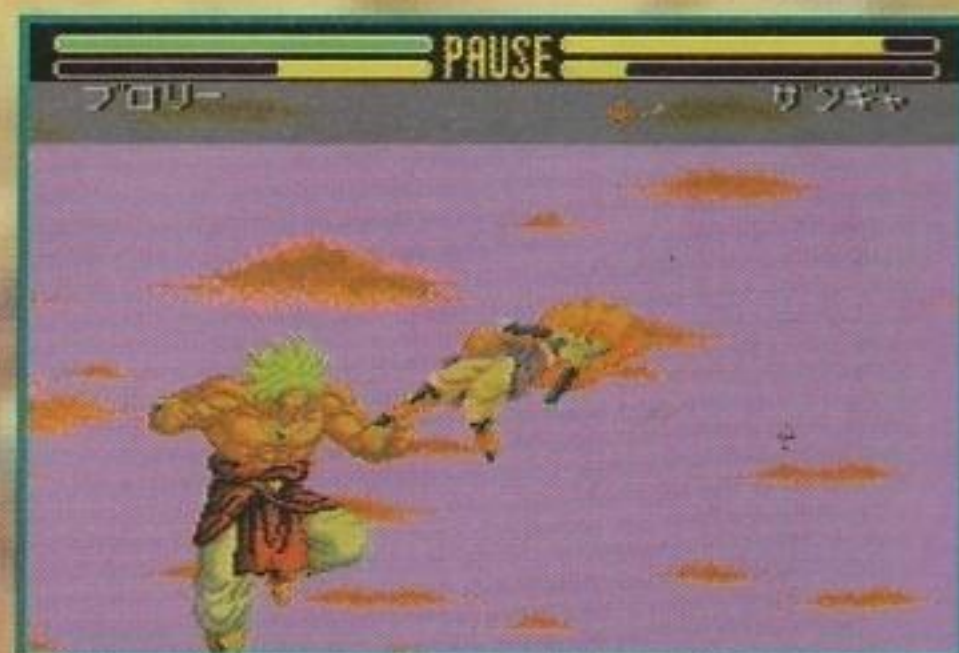
Il successo della prima serie si è portato al seguito, nell'ordine: un'altra serie televisiva (Dragonball Z, un po' come Zgundam, insomma), un paio di giochi su console (perché credete che questo gioco si chiami Dragonball Z 2? Bravi, il Dragonball Z originale non era comunque nulla di speciale a quanto mi riferisce Marco, non vi siete persi nulla anche se non lo avete visto), e proprio di recente un coin op (che per ora milita soltanto in Giappone) dall'aspetto decisamente massiccio e promettente.

Tutti i sopracitati hanno comunque qualcosa di più in comune del semplice nome: sono tutti molto divertenti, selezionando il Battle Story nelle opzioni si possono seguire un paio di scenette idiote, ma soprattutto, proprio come la serie originale, i combattimenti sono esageratissimi. Pugni che fanno volare in orbita, gente che apre voragini nel pavimento; le fireball alla SF II sono poco più di una formalità in Dragonball, qui i veri colpi "fine di mondo" sono dei blast che riempiono mezzo schermo: il tutto con il risultato di una cattiveria esaltante ma molto meno violenta di quello che può essere un Hokuto no Ken.

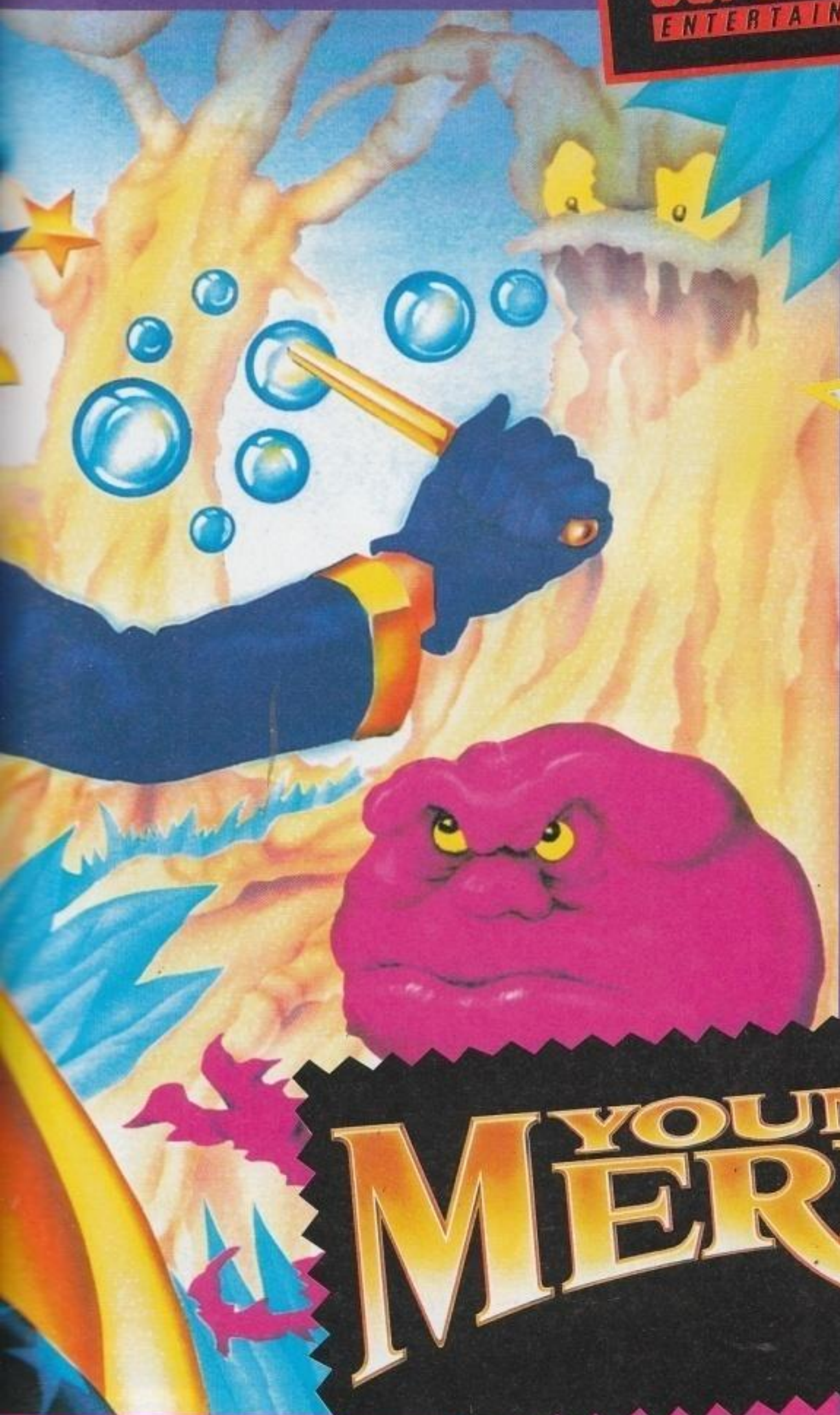
Già che ci siamo liquidiamo subito il capitolo opzioni: anzitutto sono tutte in giapponese, ma comunque interpretabili con un po' di esperienza. C'è il modo torneo in cui si affrontano fino a otto giocatori, il Battle Story, in cui i combattimenti vengono inframezzati da sequenze e incomprensibili testi giapponesi (da evitare) e i classici combattimenti a due contro il computer o un altro giocatore.

Dragonball fa parte della serie di picchiaduro mossaspecialedipendenti: ci sono solo un tipo di calci e di pugni che possono essere eseguiti normalmente, oltre a un attacco a distanza tipo fireball, che qui è stato relegato a livello di mossa "normale", ma sono addirittura molto più numerosi gli attacchi speciali, ottenibili con combinazioni del joypad più o meno difficili a seconda della potenza del colpo. Ce ne sono per tutti i gusti, attacchi a distanza più potenti, colpi "homing" che tracciano automaticamente l'avversario, colpi ravvicinati come la raffica di calci e pugni, prese speciali che vi fanno aprire i buchi nel pavimento. E poi ci sono Loro, gli attacchi "fine di mondo" di cui potete leggere nell'apposito box.

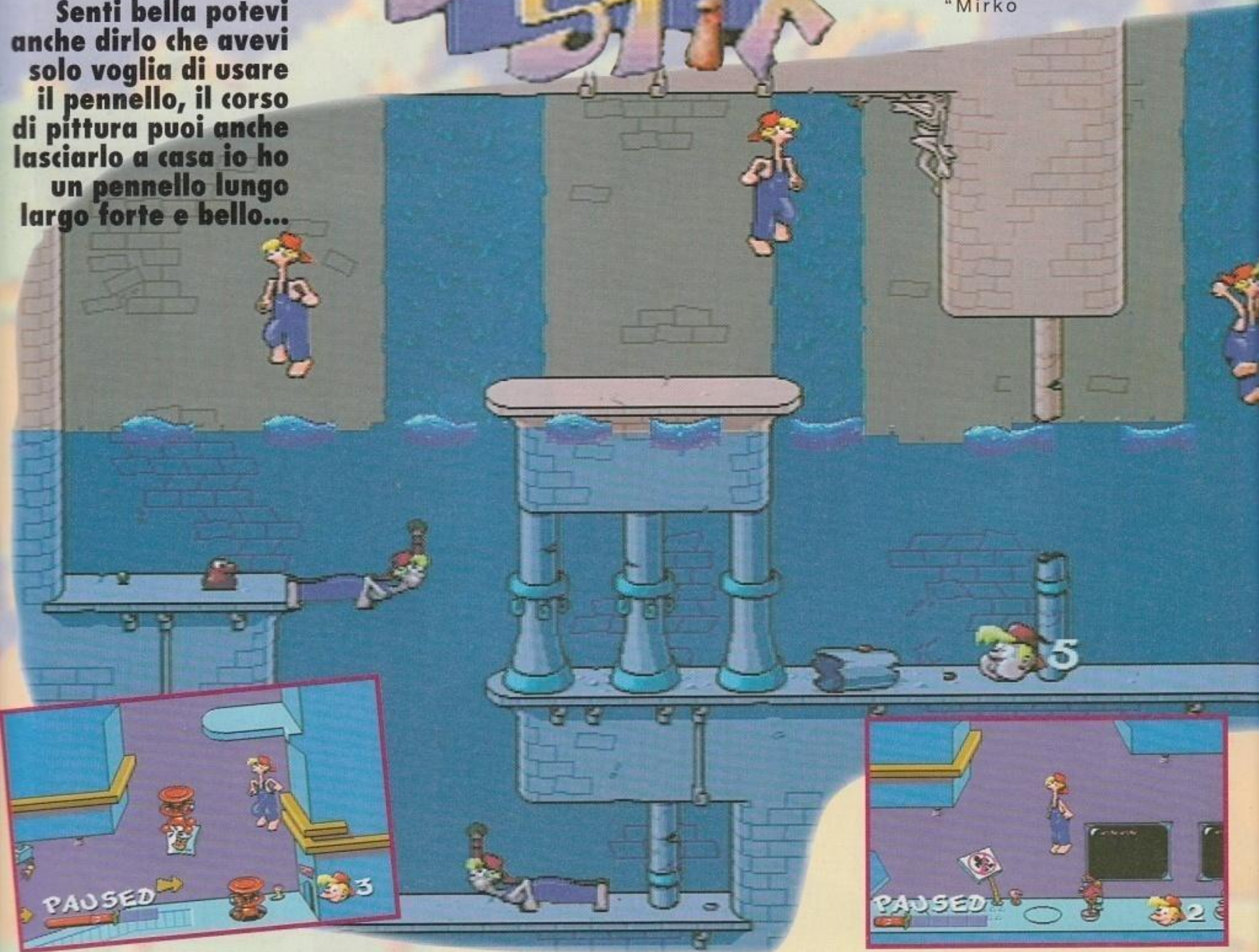
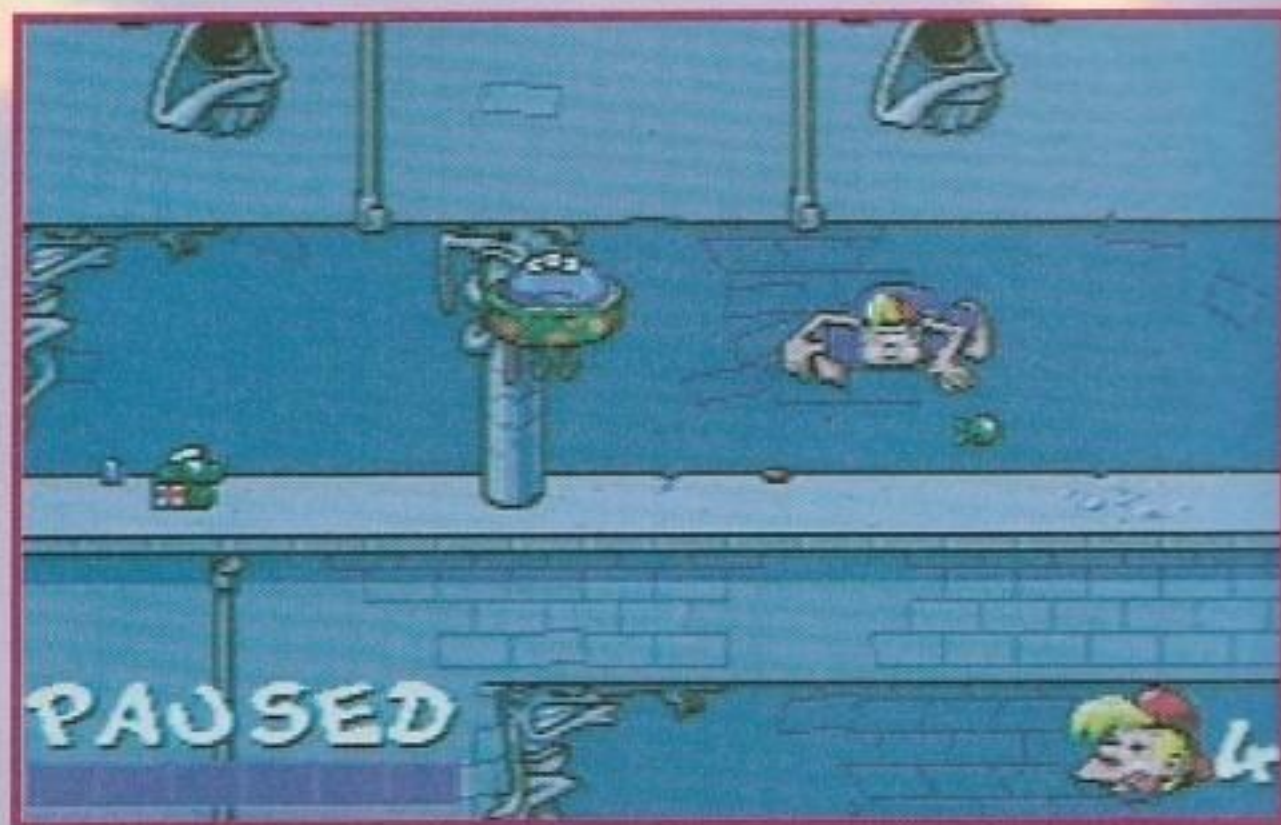
Il risultato è che Dragonball è uno dei picchiaduro con maggiore libertà d'azione che mi sia capitato di vedere: potete decidere di andare addosso all'avversario riempiendolo di calci e pugni, magari con qualche mossa speciale ravvicinata non troppo impegnativa, oppure starvene a chilometri di distanza. Oops, mi sono dimenticato di dirvi che l'area di gioco di Dragonball va ben oltre le dimensioni dello schermo: allontanandosi dall'avversario lo schermo di divide infatti in due parti, una per giocatore, e ci pensa il radar a darvi un'idea della distanza o a segnalarvi eventuali fireball in arrivo, e i combattimenti si possono svolgere a terra o in aria, raddoppiando così l'area di gioco un po' come in Fatal Fury. Come dicevo, potete anche starvene dall'altra parte dell'universo a ricaricarvi o a decidere con calma con quale colpo arrostire l'avversario, sempre che questi ve lo permetta. E' insomma parecchio diverso come stile di gioco dai soliti picchiaduro: l'area di gioco così vasta lo rende un gioco quasi strategico, vi permette di pensare a diverse tattiche (ravvicinate o a distanza), mentre la grossa varietà di colpi vi permette di realizzarle, è spettacolare con l'esagerata potenza dei colpi e, cosa difficile per un gioco come questo, è ottimamente bilanciato: difficilmente riuscirete a scoprire qualche monotona sequenza di colpi che vi permetta di cavarvela in ogni situazione. Se volessimo trovare qualche difetto si potrebbe dire che conta un po' troppo sulle mosse speciali, come picchiaduro vero e proprio non vale molto e la longevità potrebbe risentirne dopo un po' di partite, ma tutto quello che so è che per ora mi sto divertendo un sacco.

Stefano Giorgi

SUPER FAMICOM	
GRAFICA - Un po' piccola + Spettacolari gli attacchi speciali	85
SONORO + Ottimo digitalizzato... -... in incomprensibile giapponese	86
GIOCABILITA' + Diverso dai soliti picchiaduro + Molto vario come stili di gioco	94
LONGEVITA' - Di scarso spessore... + come picchiaduro vero e proprio	90
BANDAI	93

Entra nel Magico Mondo
YOUNG MERLIN™
Virgin
...DER distribuisce prodotti originali con le istruzioni in italiano, l'assistenza e la garanzia totale".
16 megabit di mag

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1 difficile

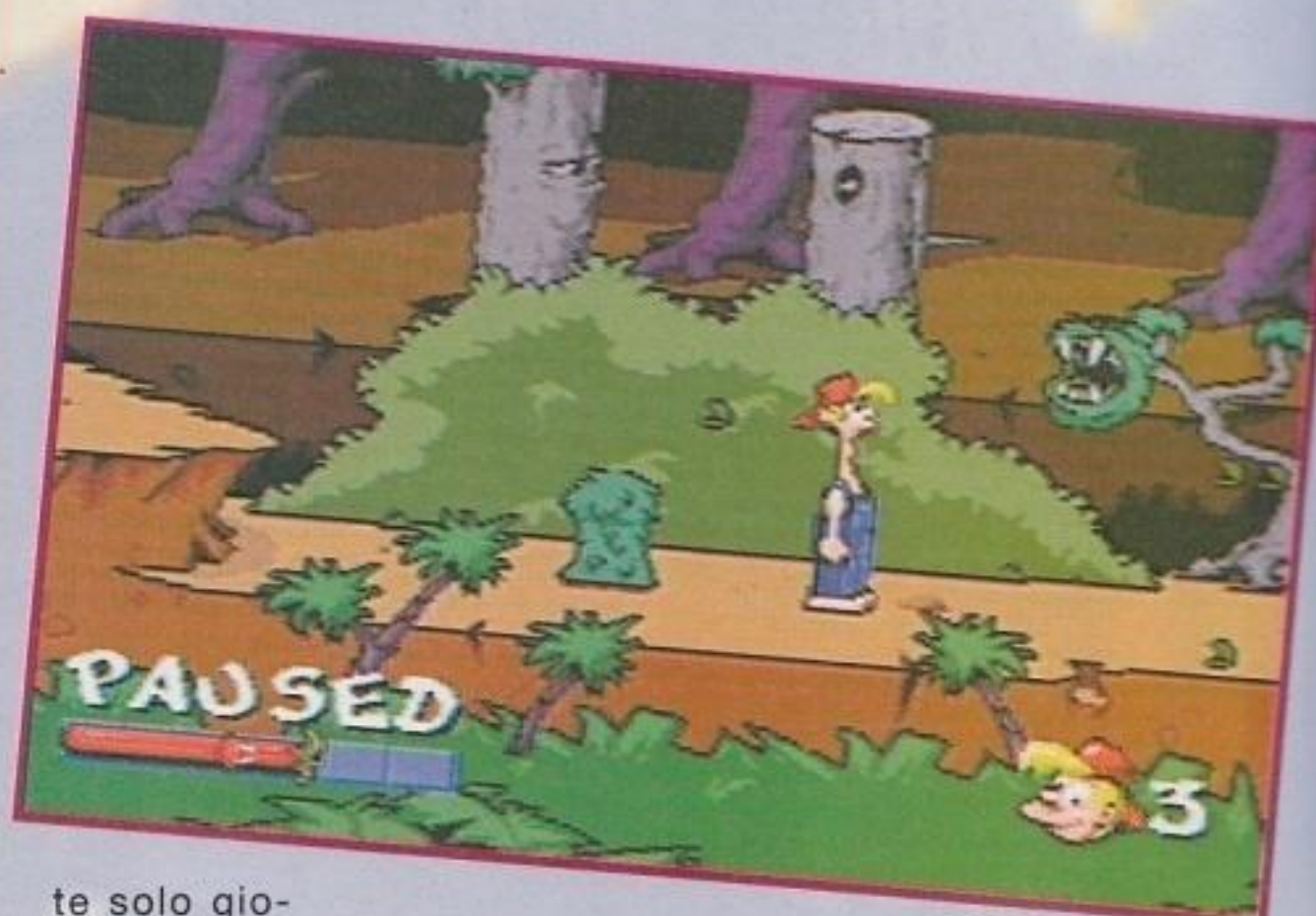
Questo gioco è l'apoteosi del doppio senso, del resto un tizio che se ne va in giro con un bastone con occhi e bocca acclusi non è che sia molto comune, poi provate a immaginare se tornando a casa dopo una lunga giornata di lavoro esclamasse "guardate, un uomo con un bastone che si muove da solo!", minimo minimo vi chiuderebbero in una bella stanzona tutta bianca e morbida morbida.
Pensate che l'altro giorno Alex è venuto da me e mi ha detto "Mirko

Senti bella potevi anche dirlo che avevi solo voglia di usare il pennello, il corso di pittura puoi anche lasciarlo a casa io ho un pennello lungo largo forte e bello...

mi devi fare la recensione di questo gioco" - ed io - "Ma di che gioco si tratta?", "Mah, è una novità della Core, non so quale sia il titolo, ma il protagonista è un tizio dotato di bastone..." - figuratevi la mia risposta - "Al, non starai facendo delle velate allusioni?" "Chi io? Ma dai... (sorrisino malefico)", "Vabbè, tanto l'ho già provato su Amiga, si chiama Bubba'N'Stix" - e Alex - "Appunto!"; ok Al, ma questa storia non mi piace affatto.
Ma parliamo di Bubba; il nostro simpatico protagonista fa un lavoro molto particolare, pensate, è un pilota di aerei sperimentali... no, eh? Ok ho sbagliato, fa il pilota di Formula 1... neanche questo? Ma che caspita di lavoro fa, lo scienziato nucleare? Mi dicono dalla regia che il suo lavoro e ben più modesto, ma comunque utile alla comunità, in pratica guida il camion della monnezza o spazzatura, che dir si voglia (nella versione Amiga, infatti in quella Megadrive, non si sa bene perché, Bubba è diventato un fattorino).
Bubba è un ragazzo molto simpatico, ma sinceramente non è proprio un genio, tutt'altro: il suo QI non è tra i più alti del mondo, insomma tutto si può dire di questo personaggio tranne che sia una cima. Il punto di tutto questo discorrere è: ma se Bubba è tanto scemo, perché un alieno che viene dalla spazio profondo e che colleziona (teschi? No, quello era il Predator) esseri di vari pianeti ha deciso di prelevare proprio il nostro protagonista? Perché è il protagonista? Ma scusate, tra tutte le personalità che abbiamo sulla Terra (chessò, Clinton, Rita Levi Montalcini, Michael Jackson, TMB...), proprio uno degli esseri più fesso del mondo doveva catturare? Non poteva portarsi via Alex o Max o, meglio ancora, Ambra di Non è la Rai? Ma insomma che razza di alieno viscido sei? Ma vergognati!
Dopo aver coperto di sensi di colpa il povero alienino possiamo continuare con la nostra simpatica storia piena di gaudio e giubilo (perché ho come questa strana

http://www.oldgamesitalia.net/

sensazione che B'N'S sarà il mio ultimo gioco su Consolemania?); eravamo arrivati al punto che Bubba viene rapito per le sue grandi doti intellettuali da un alieno poco simpatico e con altrettanta poca intelligenza.
Ma poteva finire così? Bubba sarebbe davvero diventato un altro esemplare dello sterminato zoo privato di questo orrendo e bavoso alieno? (sporco e bavoso alieno ci sarai tu! Io ho studiato all'università galattica di Oxford e, ti sembrerà strano, ma ho anche un nome, Urfnurkle! NdBavoso Alieno).
In ogni caso Bubba riesce a scappare dal dispotico tiranno: infatti qualcosa durante il volo tra gli spazi siderali non funziona a dovere e proprio mentre l'astronave (oddio, astronave è una parola un po' grossa, più che altro un bidone volante) passa vicino a un pianeta si apre lo sportello per l'espulsione dei rifiuti (tanto per farvi notare la considerazione che tutti hanno di Bubba); le conseguenze sono ben immaginabili, il nostro eroe attraversa l'atmosfera del pianeta (è proprio un videogioco...) e nell'atterraggio, tutt'altro che morbido, provoca un cratere così grande che solleva tonnellate di polvere che oscurano il cielo per 10.000 anni, con la conseguente estinzione di tutti i dinosauri... no, questa è un'altra storia.
In verità Bubba non fa poi sto' gran buco: dopo un momentaneo svenimento, infatti, si rialza e incomincia dare un occhio al posto dove si trova; dopo circa un paio di giorni deduce che non è sulla Terra (non è una persona molto perspicace) e del resto alberi con occhi, cespugli con la bocca ed esseri blu rimbalzanti ovunque avrebbero illuminato anche un muro! Mentre si aggirava per il bosco alieno Bubba si sente seguito, quindi come un ninja salta su una serie di alberi rimbalzando veloce come una scheggia da una parte all'altra della foresta per poi piombare alle spalle del suo pericoloso inseguitore, un bastone... sul momento il nostro eroe (nostro? Più che altro vostro, sempre che sopportiate un simile beotone!) rimane perplesso, poi quel pezzo di legno davanti a lui si incomincia a muovere e, con grande sprezzo del pericolo, Bubba salta in alto con una tripla piroetta carpiata.. arrampicandosi su un albero.
Il piccolo bastone cercò di convincerlo a scendere giurandogli che anche lui era stato scaraventato fuori dalla nave aliena di Urfquelchelè e alla fin fine riuscii a persuadere il coraggiosissimo Bubba (si fa per dire); del resto il tempo stringeva, perché il cattivo essere assomigliante a un incrocio tra Alien e Predator li stava cercando, perché a tutto avrebbe rinunciato, tranne che ai suoi "esemplari da zoo".
La fuga inizia

(prego maestro, parta con la London Symphony Orchestra), una fuga epica che porterà i due amici ad affrontare pericoli fuori dalla concezione umana, mostri che farebbero impallidire Dario Argento (peggio di così, impossibile!), astronavi così grandi da far sembrare la Morte Nera uno "scaracchio" nello spazio, enigmi e puzzle di tale complessità da mettere in imbarazzo anche grandi menti come Albert Einstein, giganteschi... va beh, forse mi sono fatto trasportare un po' troppo dall'entusiasmo.

Comunque scherzi a parte, di Bubba'N'Stix si è fatto un gran parlare, in particolar modo per il fatto che fosse introdotto un elemento di notevole importanza come il bastone che vi permette, al di là dei doppi sensi, di compiere azioni di molto diversificate che in teoria dovrebbero permettere di rendere il gioco meno lineare e soprattutto meno noioso.

Tutto ciò è molto positivo, specialmente se calcolate il numero di azioni diversificate che Bubba e il suo bastone (aridaje con i doppi sensi!) possono compiere: insieme sono in grado di smuovere massi, di eliminare fastidiose presenze aliene e principalmente di attivare una serie di interruttori che vi permetteranno superare insidiosi enigmi tutt'altro che semplici; ma l'utilità di Stix (ovvero il bastone) non si ferma qui, potrà essere utilizzato anche come mazza da baseball, per mescolare strani intrugli e per mille altre cose che scoprirete solo giocando.

Ma alla fin fine, questo Bubba'N'Stix vale la candela? Si e no. La grafica assomiglia decisamente troppo a Chuck Rock e ad un sacco di altri giochi (molti dei quali non usciti per console, ma solo per Amiga); inoltre non sono pienamente convinto dall'interattività tra i due personaggi, spesso e volentieri non risulta facilissimo compiere l'azione che vogliamo e per di più in molti casi si richiede un tempismo quasi impossibile a causa dell'inabilità congenita di Bubba.

Il gioco in se stesso non è male, si lascia piacevolmente giocare, i vari puzzle sono abbastanza ben congegnati, ma non c'è qualcosa di così entusiasmante come ci si poteva aspettare; graficamente, se non fosse per la succitata somiglianza grafica con altri prodotti, è molto bella, il parallasse e il paesaggio parzialmente animato (senza contare le ottime animazioni gli sprite) sono di gran lunga superiori alla media e anche il sonoro si difende bene.

Un discorso a parte va fatto per quanto riguarda la giocabilità: gli enigmi proposti non sono affatto facili e si rischia di restare impantanati facilmente, con un serio pregiudizio per l'interesse. Quindi non aspettatevi un gioco troppo semplice o troppo immediato (a parte il primo schermo) e preparatevi a usare la materia grigia.

Mirko TMB Marangon

ALEX

Mah, io ho trovato Bubba 'n' Stix piuttosto bello ma, data la mia natura riflessiva e pacata (e se non ci credete leggete cosa dice di me VF nella recensione di Dragonball Z2), sono portato verso un tipo di gioco in cui bisogna pensare, prima di agire. Per cui B'n'S mi è piaciuto. La grafica è accattivante e la musica è ok, mentre per quanto riguarda giocabilità e longevità c'è da fare un discorso particolare: il gioco è difficile - veramente - e diventa facilmente frustrante. Per cui se non siete dotati di una pazienza infinita e proverbiale (pari alla mia) vi conviene pensarci due volte. Invece tutti i maghi fra di voi (del joypad e di altro) non avranno di che preoccuparsi.

MEGA DRIVE	
GRAFICA +Animazioni e fondali ben fatti -Sa di già vista.	87
SONORO +Musiche ed effetti azzeccati	87
GIOCABILITA' + Stimolante e simpatico - A volte un po' oscuro	86
LONGEVITA' +Troppo difficile e stressante	84
CORE DESIGN	88

VENDITA PER CORRISPONDENZA – SPED

ORDINE FACILE TELEFONA ALLO (011) 40.31.114 FAX

APERTI DAL LUNEDI AL SABATO DALLE 9 ALLE 19,30 – ORARIO CONTINUA

Titolo	Prezzo
Afterburner III USA	119.900
Aladdin Euro	119.000
Alien 3 USA	99.000
Amazing Tennis USA	109.900
A. Agassi Tennis USA	99.900
Another World Ital.	
Aquatic Games Jap.	79.000
Aquatic Games Jap.	79.000
Aquatic Games USA	79.000
Asterix G. Rescue Euro	109.000
Batman Returns Ital.	89.900
Batman Rev. of J. USA	99.000
Battletoads USA	99.000
Biohazard Battle Ital.	69.900
Busby Ital.	109.000
Cool Spot Ital.	109.000
Cool Spot USA	99.000
David Cup Tennis USA	99.000
Davis Cup Tennis	139.900
Desert Strike USA	79.000
Donald Duck Ital.	99.000
Double Dragon III Ital.	99.000
Ecco the Dolphin Jap.	99.000
European Soccer Ital.	99.000
F-22 Interceptor USA	89.000
Fatal Fury USA	109.000
FIFA Int. Soccer	139.900
Final Fight mega CD	129.900
Flashback USA	109.000
Formula One Euro	109.000
Gaires Japanese	59.900
General Chaos ITal.	109.000
Golden Axe II M.D. Jap.	99.000
Golden Axe III Jap.	99.000
Gunstar Heroes Ital.	99.000
Hauting ITal.	119.000
Hook Ital.	109.000
Jennifer Capriati Tennis	99.000
John Madden 93 USA	89.000
John Madden Football 2 USA	99.000
Jungle Strike Euro	105.000
Jungle Strike USA	105.000
Jurassic Park USA	109.000
Lighten Force USA	89.000
Lotus Turbo Chal. Jap.	99.000
Micro Machines USA	99.000
MIG 29 Ital.	99.000
Mortal Kombat Ital.	129.900
NBA All Star Chal.USA	99.900
NHL Hockey	99.000
NHL Hockey 94 USA	119.000
Olympic Gold USA	99.000
Out of this World USA	99.000
Out Run Japan	99.000
Ranger-X USA	99.000
Rocket Knight Adv. Ital.	99.000
SA	99.000
Sensible Soccer Ital.	99.900
Shining Force USA	109.000
Sonic 2 USA	99.000
Sonic Megadrive Japan	99.000
Sonic Spinball	99.000
Sonic Spinball Ital.	109.000
Speedball2 Deluxe USA	89.000
Street of rage II Ital.	109.000
Streets of Rage 2 Jap.	109.000
Streets of rage M.D.	99.000
Summer Challenger Ital.	89.000
Sunset Rider USA	99.000
Super Kick off Ital.	105.000
Super Monaco GP II Jap.	79.000
Tazmania USA	99.000
Tecmo World Cup USA	99.000
Terminator 2 USA	99.000
Terminator Ital.	99.000
Test Drive 2	69.000
Tiny Toon Adv. Jap.	99.000
Tiny Toon Adv. Euro	99.000
Tiny Toon Adv. USA	89.900
Ultimate Soccer Ital.	99.900
Virtual Pinball	149.900
Winter Challenger Ital.	89.000
World Cup Soccer Ital.	89.000
World Cup Soccer USA	79.000
X Men USA	109.000
X-Men Ital.	99.000
Xenon 2 Ital.	99.000
Zool Ital.	129.900

SEGA MEGADRIVE 2 L. 299.000

Titolo	Prezzo
20th Century Almanac.	109.000
Animals: San Diego Zoo	109.000
Battle Chess	119.000
Dragon's Lair	119.000
Lemmings	119.000
Mad Dog	125.000
Monster Manor	119.000
Nighttrap	119.000
Oceans Below	109.000
Stellar 7	125.000
Total Eclipse	125.000

3DO CONSOLE + CRASH'N BURN L. 1.590.000

3DO CONSOLE + CRASH'N BURN PAL DISPONIBILE

C.so Francia 333/4 – TORINO

– TORINO

http://www.oldgamesitalia.net/

ALEX Mail Service

Titolo	Prezzo
Addams 2 Ital.	69.900
Addams Family USA	59.000
Alien 3 USA	69.000
Barts VS Mutants Ital.	69.000
Battle Toads Ital.	69.000
Braccio di Ferro Ital.	69.900
Bubble Bobble	59.000
Bubble Ghost USA	36.000
Burger Time Delux Ital.	59.000
Castelavania	69.000
Castevania 2 USA	69.000
Cool World Ital.	69.900
Darkwing Duck Ital.	69.000
Dr. Mario USA	49.000
Dragon's Lair Ital.	69.000
Dragon's Lair USA	59.000
Duck Tales	69.900
Elevator Action Ital.	59.000
Elevator action Japan	59.000
F 15 Strike Eagle Ital.	69.900
F1 Race + adat. 4 gioc.	70.000
Ferrari GP	59.000
Ferrari Grand Prix Ital.	69.000
Fighting Simulator Ital.	69.000
Fighting Simulator	59.000
Final Fantasy Legend II	69.000
Fortified Zone Ital.	59.000
Gargoyles Quest Ital.	59.900
Gargoyles Quest	59.000
George Foreman Boxing	69.000
Go go Tank USA	49.000
Jurassic Park	69.900
Kid Dracula Ital.	69.000
Kirby's Dream Land	59.000
Klax	59.000
Kung Fu Master	59.000
Kwirk	
Looney Tunes Ital.	69.900
Loony Tunes USA	59.000
Mario & Yoshi Ital.	59.000
Mercenary Force USA	59.000
Mickey Mouse Ital.	69.900
Mickey's Dangerous	59.000
Mortal Kombat Ital.	69.900
Mystic Guest Ital.	75.000
Nigel Mansell Ital.	69.900

GAME BOY CONSOLE L.99.000

Titolo	Prezzo
Parasol Star Ital.	69.000
R-Type	59.000
Revenge of Garor USA	49.000
Shadow Warriors Ital.	69.000
Speedy Gonzales Ital.	69.900
Super Kick off Ital.	69.000
Super Mario Land	59.000
Super Marioland 2 Ital.	69.000
T.M.N.T. II	69.000
Terminator 2 Ital.	59.000
Terminator 2 USA	69.000
Tiny Toon adventure Ital.	69.000
Tiny Toons USA	59.000
Top Rank Tennis Ital.	69.000
Track e Field Ital.	69.000
Xenon 2 USA	59.000
Yoshis Cookie Ital.	69.000

GAME GEAR CONSOLE L. 199.000

Titolo	Prezzo
Aleste Japan	79.000
Batman Return Ital.	69.000
Batman Returns USA	59.900
Bure Knuckle II Jap.	69.000
Chuck Rock USA	69.000
Dragon Ninja	69.000
Galaga 91	59.000
G. Foreman K.O. Box	59.000
Hook	59.900
In the Vake of Vampire	59.000
Indiana Jones Last USA	69.000
Jurassic Park Jap.	59.000
Mortal Kombat Ita.	79.900
Olympic Gold	69.000
Prince of Persia USA	69.000
Robocod	89.900
Shinobi 2 USA	69.000
Shinobi USA	69.900
Sonic 2 Japan	69.000
Sonic USA	59.000
Space Harrier USA	59.000
Star Wars	89.900
Super Kick Off Ital.	69.000
Super Monaco GP	55.000
Super Monaco GP 2	59.000
Surf Ninja	69.000
Talespin USA	69.000
Tazmania USA	69.000
Terminator Ita.	69.000
Terminator USA	69.000
Vampire USA	69.000
Wimbledon Tennis	59.900
World Cup soccer	69.000
WWF steel cage USA	69.000

Titolo	Prezzo
7th Saga USA	119.000
Aladdin Ital.	159.000
Alien 3 Ital.	139.000
Alien 3 USA	129.000
Art of Fighting	159.000
Asterix Ital.	139.900
Batman Return Ital.	129.000
Batman Return USA	129.000
Battletoads Ital.	139.000
Busby Usa	129.900
Castelvania IV Ital.	139.000
Congòs Caper Ital	149.000
Cool Spot USA	119.000
Euro Football Ital.	119.000
F Zero Ital.	119.000
Fatal Fury Ital.	159.000
Final Fight II Sfam	139.900
Final Fight II Ital.	159.000
Flashback Ital.	139.000
Goemon II SF	189.000
Gooff Troop Ital.	139.000
Jimmy Connors Ital.	139.000
Jurassic Park Ital.	159.000
Jurassic Park USA	129.000
Mario Kart	109.000
Mario Kart Ital.	119.000
Mechwarrior Ital.	165.000
Mortal Kombat Ital.	149.900
Nigel Mansell F1 Chal.	149.000
Nigel Mansell Ital.	119.900
Prince of Persia Ital.	149.000
Probotector Ital.	139.000
R-Type III SF	189.000
Rockman X SF	179.000
Rushing Beat III SF	179.000
Secret of Mania USA	148.000
Spiderman X-Men Ital.	139.000
Star Wing Ital.	139.000
Street Fighter II Turbo	189.000
Street Fighter II T. Ital.	159.000
Super Aleste Ital.	139.000
Super Mario All St. Ita.	139.000
Super Mario Coll. SF	179.000
Super off Road Ital.	129.000
Super Soccer Ital.	119.000
Super Star Wars Ital.	138.000
Super Turrican USA	119.900
Tinky Toons USA	99.000
Tiny Toon Adventur Ital.	139.000
Tom e Jerry Ital.	139.000
Top Racer II SF	155.000
Troddlers Ital.	139.900
Turtles IV Ital.	139.000
Turtless III SF	159.000
Un Squadron Ital.	149.000
World League Basket Ital.	119.000
Zelda 3	109.000
Zelda 3 Ital.	119.000

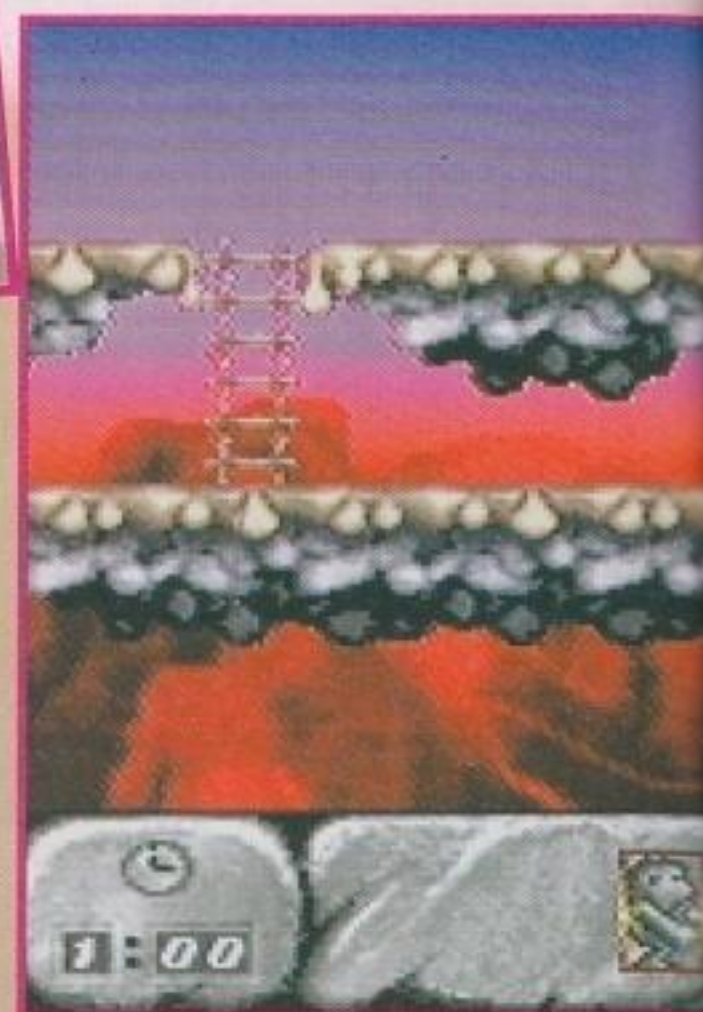
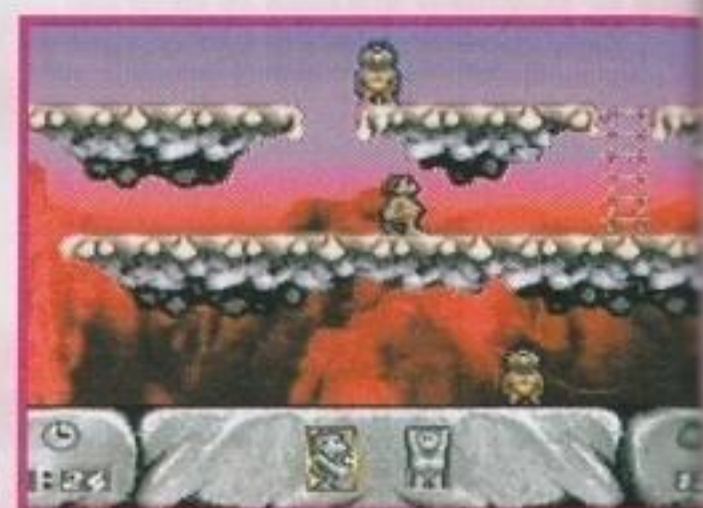
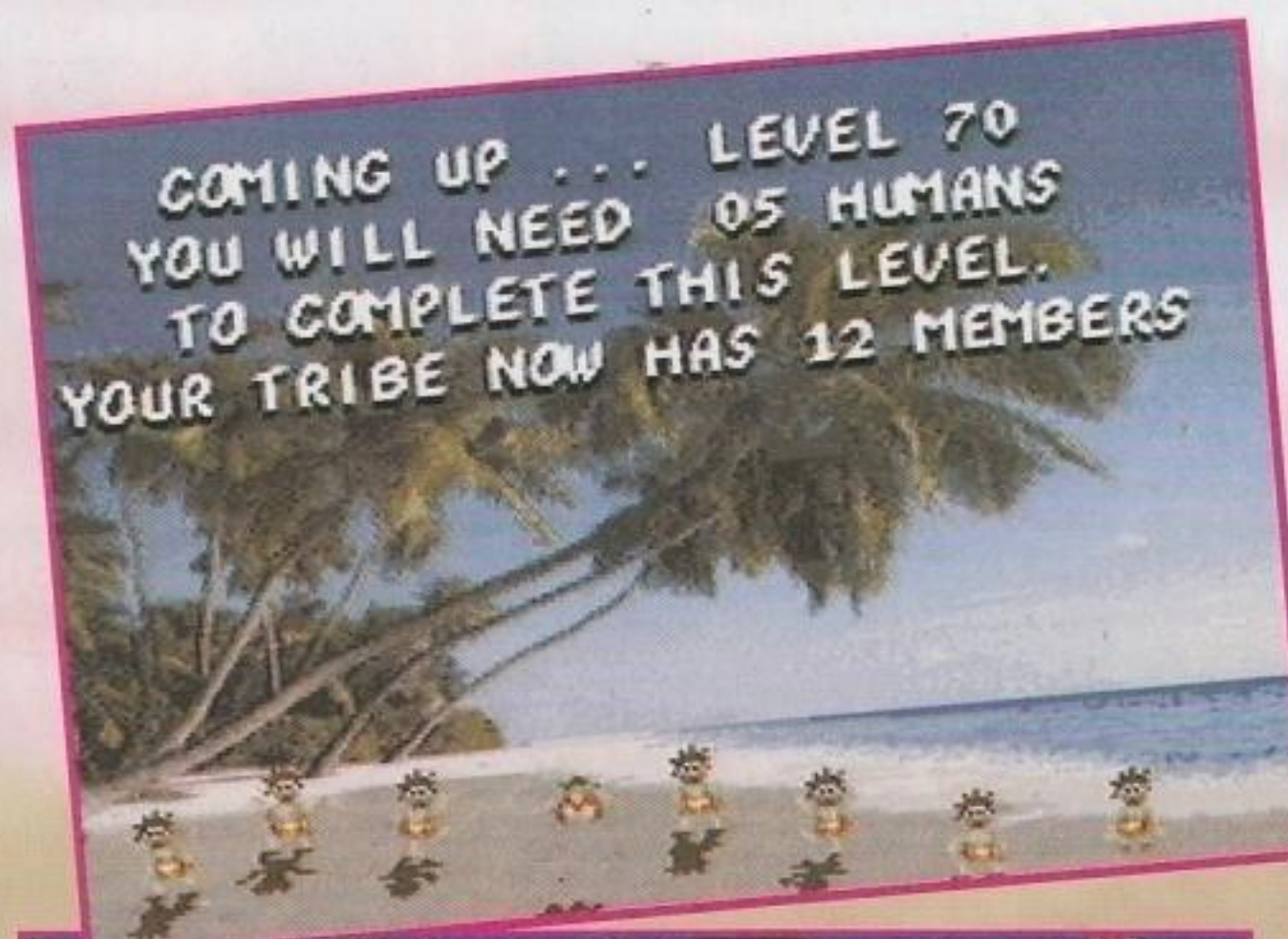
SUPER NINTENDO + MARIO 4 + 2 JOIPAD L. 299.000

SUPER NINTENDO + MARIO ALL STAR + 2 JOIPAD L. 299.000

Grafica & Design Adv. – Torino

80

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

Tutti coloro che si sono affannati per cercare di salvare i poveri Lemmings dalla distruzione potranno finalmente utilizzare i propri istinti di buoni samaritani per qualcosa di più importante: consentire a una tribù di cavernicoli di evolversi fino ai massimi livelli (in particolare, inventando armi sempre più potenti e distruttive, così si potranno fare del male seriamente).

Esiste in natura una razza di roditori estremamente peculiari. Questi simpatici topini trascorrono le proprie giornate nell'ozio più assoluto, mangiando, giocando, scorrazzando in mezzo ai prati e via dicendo. Tra le tante cose che amano fare, però, una occupa un posto di onore: riprodursi. Capita così che, nel giro di pochi mesi, il loro numero cresca inverosimilmente, trasformando un piccolo gruppo in una vera e propria folla. Sfortunatamente i nostri roditori non hanno le idee molto chiare su come evitare il problema così, onde evitare la sovrappopolazione - con conseguenti mancanze di cibo e diffusioni di malattie -, una volta all'anno organizzano goliardiche gite guidate, che hanno come meta fiumi in piena, crepacci e luoghi altrettanti simpatici; coloro che sopravvivono possono quindi ritornare alla solita routine, scorazzando e moltiplicandosi nuovamente. Il nome dei roditori, lo avrete già capito, è Lemmings, Gerbilli in italiano (questo non lo sapevate, vero?).

I programmatori della Genetik, vedendo che milioni di persone si affannano, ormai da qualche anno, nel vano tentativo di "salvare" i Lemmings, o quantomeno i loro omonimi elettronici (senza sapere che un simile intervento provocherebbe l'estinzione della razza in breve tempo...), hanno pensato di deviare gli sforzi di tanti samaritani su di un problema più vicino all'uomo: l'evoluzione. Humans vede il giocatore alle prese con una tribù di cavernicoli decisamente arretrata, apparentemente con poche speranze di evolversi e sopravvivere all'ambiente ostile che la circonda. Il difficile compito è dunque quello di guidare i nostri omiciattoli lungo il difficile percorso del progresso, aiutandoli a scoprire gli utensili fondamentali per l'evoluzione (il fuoco, la ruota, la lancia, le testate termo-nucleari-globali...).

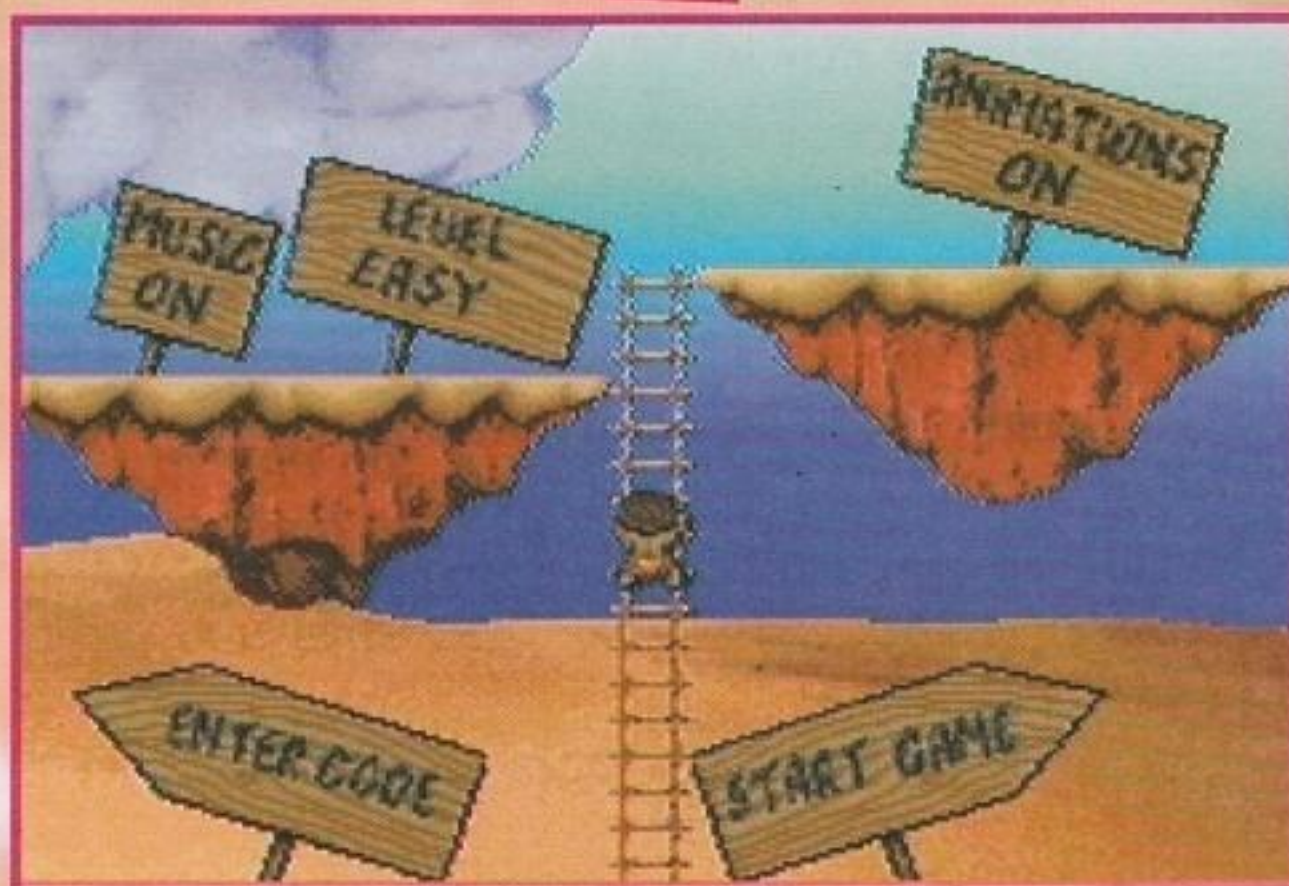
Il gioco viene ripreso con una visione laterale, su uno sfondo chiaramente preistorico. Per ogni

HUMANS

http://www.oldgamesitalia.net/

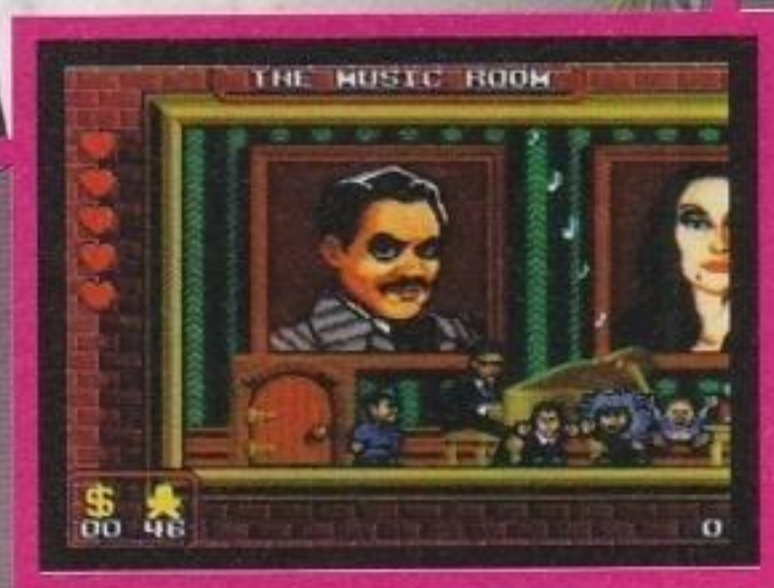
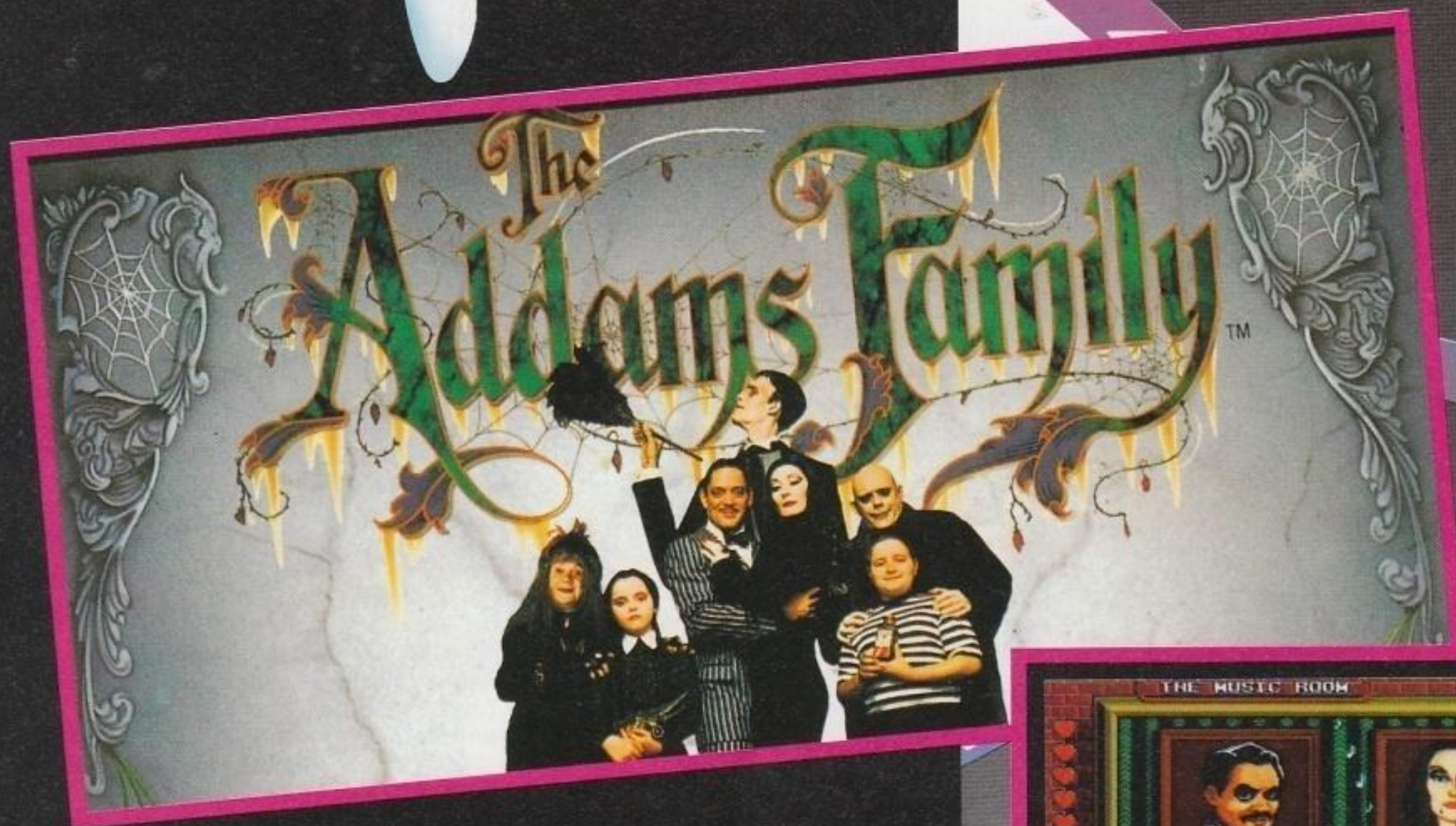
livello è necessario raggiungere un determinato scopo, il che solitamente significa attraversare l'ostile paesaggio (dosando abilità e intelligenza) e raggiungere un determinato oggetto. A seconda del quadro si hanno a disposizione un certo numero di uomini, che però non sono necessariamente tutti indispensabili per concludere il livello: spesso ci si ritrova a guidare cinque cavernicoli imbranati attraverso mille pericoli, salvo poi scoprire che bastava portarne due!
Utilizzando i tasti direzionali si spostano gli uomini attraverso i livelli. I tasti "L" e "R" servono per cambiare il cavernicolo attualmente in uso, mentre "B" e "Y", rispettivamente, permettono di compiere una determinata azione e di dosarne la potenza. I comandi vengono impartiti attraverso delle icone, selezionabili con "Select", e cambiano a seconda dell'oggetto attualmente in possesso del cavernicolo.

Le prime partite non mancano di dare un'idea estremamente positiva al giocatore: il sistema di interfaccia non è dei più comodi, ma una volta che ci si abitua risulta abbastanza semplice, e l'idea di base appare molto stimolante. A rendere il tutto ancora più interessante intervengono un'ottima colonna sonora e delle simpatiche sequenze animate di fine livello, attraverso le quali vengono illustrate le scoperte della tribù. Purtroppo dopo le prime partite l'interesse subisce un notevole calo, mettendo in luce tutti i difetti del gioco: innanzitutto ci si rende conto che la maggior parte delle volte è l'abilità con il joy-pad a essere determinante, e non l'intelligenza. Superare un livello richiede molta pazienza e una grande concentrazione, ma viene lasciato ben poco spazio all'inventiva e all'immaginazione. Inoltre, le password non vengono date per ogni livello, e questo significa che quando si ricomincia a giocare bisogna rifare da capo quadri già visti decine di volte.
L'idea - fondamentalmente quella che sta alla base di Lemmings - è senza dubbio intrigante e divertente, ma la realizzazione tecnica del gioco non soddisfa pienamente. Un'interessante alternativa ai Lemmings, se non dovete fare una scelta, altrimenti...

Andrea Fattori

SUPER NINTENDO	
GRAFICA + discreti fondali + animazioni sufficienti	86
SONORO + ottima la musica + buoni gli effetti sonori	90
GIOCABILITÀ + affascinante - comandi scomodi	80
LONGEVITÀ + molti livelli - stufa in fretta	75
GAMETEK	80

CADARIO

LA FAMIGLIA PIU' PAZZA DEL MONDO FINALMENTE PER SEGA!

I FILMISSIMI...

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI.

DILAGA

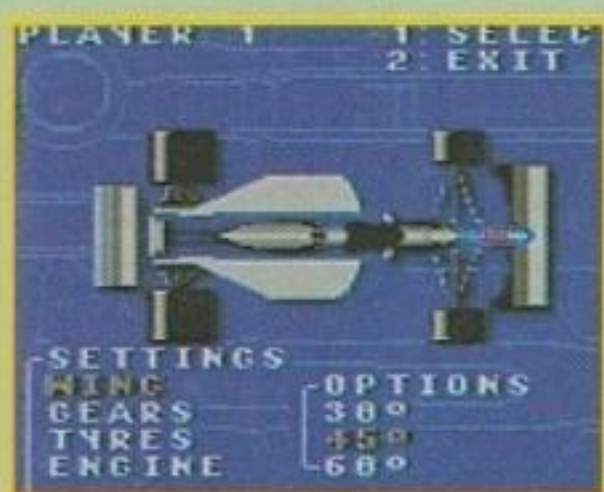
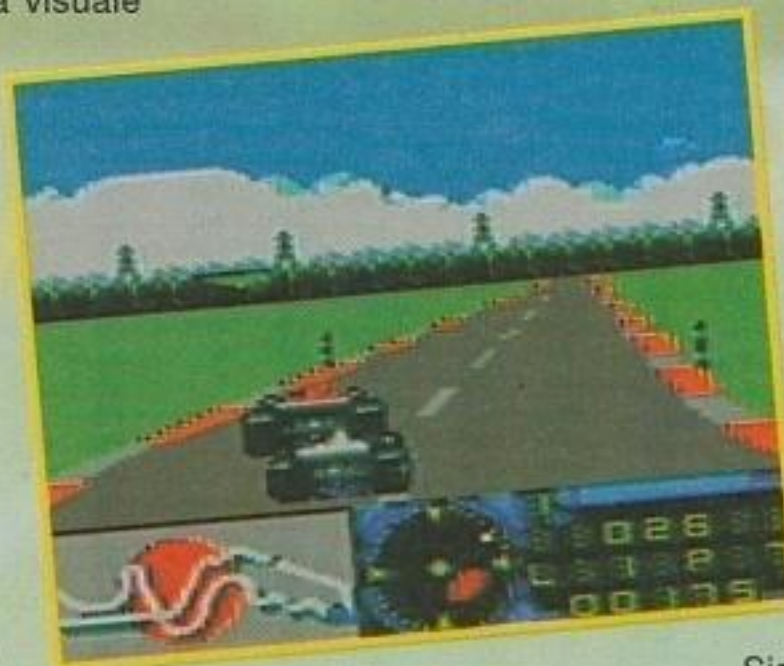
MEGA DRIVE	L. 129.900
MASTER SYSTEM	L. 99.900
GAME GEAR	L. 89.900

AL PUBBLICO - IVA INCLUSA

F1

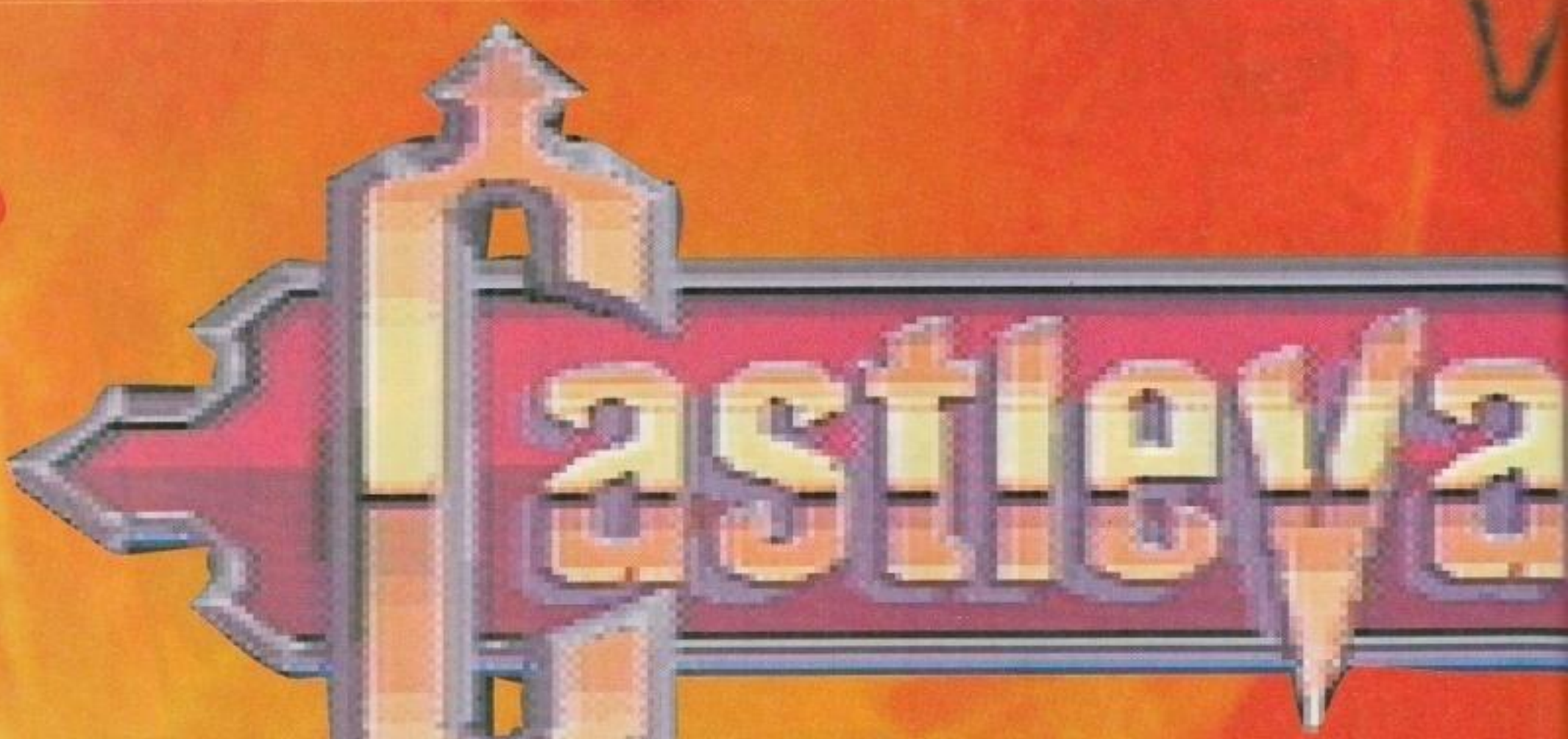
90

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	2

Mi sono sempre chiesto perché, nelle simulazioni di guida, è sempre il giocatore che resta penalizzato dagli incidenti: se è lui a sbattere contro un avversario gli si ferma la macchina, e se invece accade il contrario il risultato è lo stesso... Mistero dell'elettronica!

Personalmente ho sempre avuto qualche pregiudizio nei confronti delle simulazioni di guida sulle console portatili. Il fatto di avere uno schermo ridotto e, quindi, un minore campo visivo rischia di penalizzare il giocatore, che si trova improvvisamente davanti a ostacoli apparsi misteriosamente...
Fortunatamente F-1 per Game Gear è un'eccezione a questa "regola" (o, meglio, a questo mio pregiudizio): il controllo e la visuale della pista risultano entrambi ottimi, e consentono un'ottima giocabilità. I cambiamenti rispetto alle precedenti versioni - recensite alcuni mesi addietro - sono veramente minimi, anche se in alcuni punti si fanno pesantemente sentire. Innanzitutto permane la possibilità di giocare utilizzando un sistema "arcade" o "simulazione". La differenza tra questi due, già intuibile nei nomi stessi, risiede in un maggiore realismo per la seconda. Per intenderci, nella versione arcade non importa che utilizziate alettoni con differenti angolazioni o ruote dure piuttosto che morbide; e non sussiste neppure il problema dell'usura dei pneumatici dovuta a una guida troppo sportiva, o quello del cambio (rigorosamente in automatico). Comunque, mentre le altre versioni consentivano comunque di settare i vari parametri (ruote, alettoni e motore) anche con l'opzione arcade, e di cimentarsi in un vero e proprio campionato, su Game Gear questa viene limitata a una serie di gare con la macchina già predisposta e pronta a correre.

Sicuramente molto più interessante, anche se leggermente più complessa, la simulazione: qui, una volta operata una scelta per quanto riguarda il livello di difficoltà (facile o difficile), la durezza dei pneumatici, l'angolazione degli alettoni e il tipo di motore, ci si deve dare da fare per ottenere un posto decente nelle qualificazioni, tenendo conto di tutti quei fattori "secondari", quali l'usura delle gomme o la possibilità di stamparsi sopra un cartello.
Purtroppo, manca la possibilità di cimentarsi in due contemporaneamente, senza dubbio uno dei punti di forza di questo gioco. La sfida tra due contendenti umani è infatti, da sempre, uno dei principali elementi dei giochi di guida, e contribuisce notevolmente ad aumentare il divertimento. In compenso, la velocità delle auto è davvero eccellente, così come lo sono grafica e scrolling. Sempre di alto livello resta invece il sonoro, in particolare per quanto concerne l'effetto doppler (rumore in avvicinamento delle auto che si stanno per superare e via dicendo).
Una simulazione di alto livello, che non ha niente da invidiare a molti giochi di corsa sviluppati su console "più grandi".

Andrea Fattori

GAME GEAR	
GRAFICA + belle macchine + scrolling fluido	91
SONORO + discreti suoni + ottimo effetto doppler	90
GIOCABILITÀ + velocissimo + buon controllo	91
LONGEVITÀ + discreto numero di circuiti + difficoltà bilanciata	88
DOMARK	90

GIOCATORI	1
LIVELLI	8
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	2

Castlevania THE NEW GENERATION

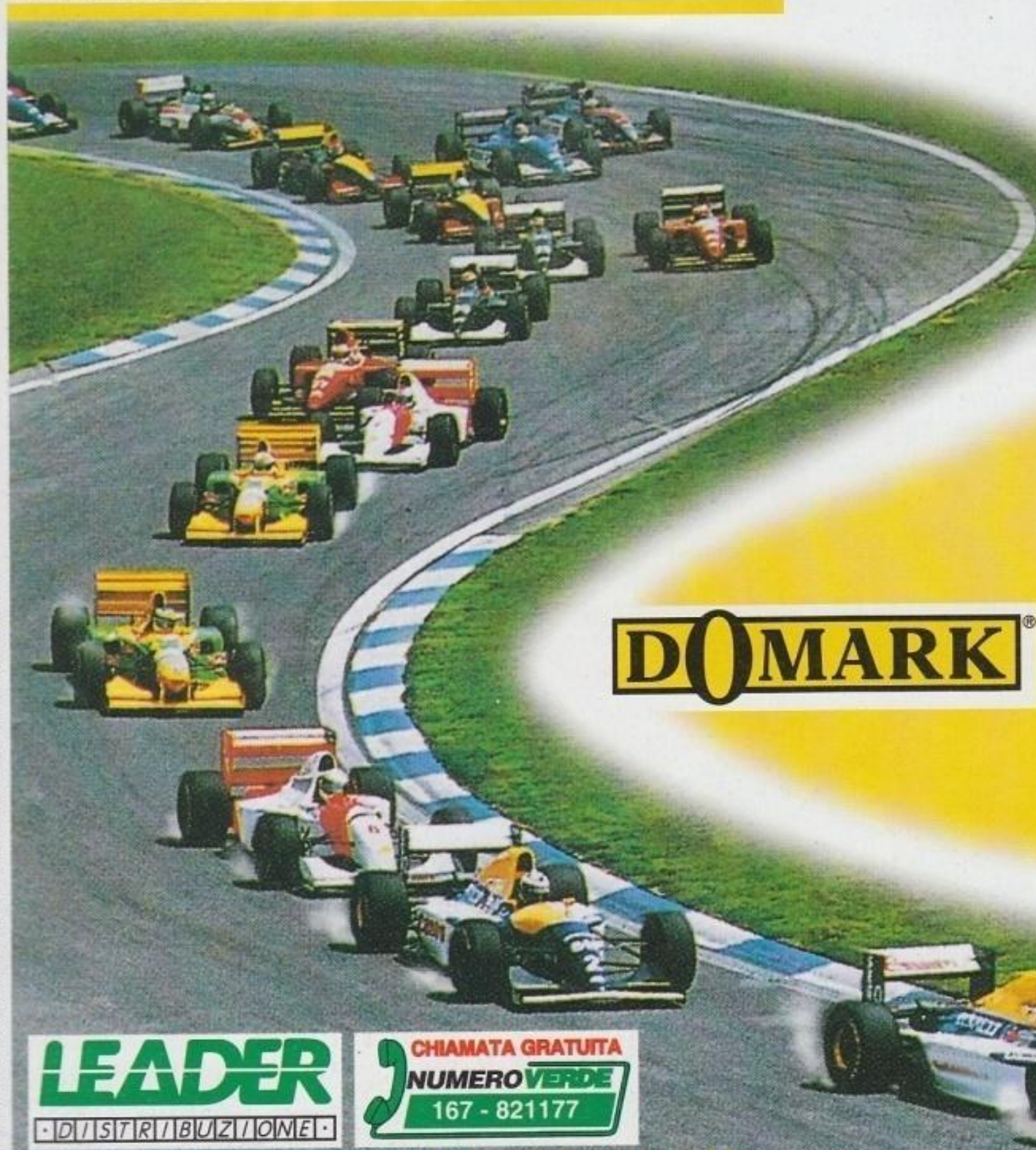
"Mi scusi, ha dei paletti di frassino?" "Mi dispiace, signora, li abbiamo finiti proprio cinque minuti fa." "Ah... Beh, allora mi dia due chili d'aglio." "Guardi che con il minestrone vengono meglio le carote, i sedani, le patate..." "No, è che devo uccidere un vampiro. Insomma, quest'aglio me lo da o no?" "Beh, sa... Ci deve ancora arrivare..." "Ma non è possibile... Qualcos'altro contro i vampiri ce l'avrà, no? Chessò, trappole al formaggio, insetticida..." "No, guardi, se vuole ho una magnifica frusta e una lancia..." "E ci dovrei uccidere i vampiri? ma lei è matto!"

Nonostante tutto, la realtà supera la fantasia (beh, insomma, è un videogioco, però...), visto che le due armi appena citate sono davvero quel che di meglio c'è in giro per ammazzare Dracula e i suoi tirapiedi. Non ci credete? Peggio per voi... La storia è abbastanza semplice: l'Europa è stata invasa ancora una volta (a quanto pare accade tutti i giorni) da mostri, amebe, zombi e schifezze varie e qualcuno (chissà chi) deve prendersi il fastidio di ripulire tutto quanto. Il problema maggiore, comunque, è un altro, visto che tutta questa lurida armata di oscenità sovrannaturali è capitanata da due vampiri, uno dei quali è l'arcinoto Dracula e l'altro è la cattivissima Elisabeth Bertley, una ex-strega convertita e gran f... Fetentona, dicevo. In questi casi non si può far altro che rivolgersi a degli specialisti, e cioè alla famiglia Belmont ("Belmont, Simon Belmont" - dan da dan dan... eccetera. Ho reso l'idea.): purtroppo però sfogliando l'elenco telefonico dell'Europa il cognome Belmont non saltava fuori, e nemmeno chiamando la SIP... In seguito si scoprì che l'unico discendente della famiglia era un certo Quincy Morris, che però era

 http://www.oldgamesitalia.net/

schiattato pochi giorni prima. Fortunatamente riuscirono a trovare il figlio, John Morris, che partì subito alla volta della Transilvania (e dove li volevi cercare i vampiri?) spalleggiato da uno spagnolo, un certo Eric Lecarde, che a prima vista sembra Balrog ed è armato con una lancia decisamente cattiva.

Il gioco è sostanzialmente rimasto immutato sin dalla comparsa del primo episodio: si tratta in parole povere di un platform game a scorrimento prevalentemente orizzontale pieno di cattivi da spacciare e bonus da raccogliere. I due personaggi già citati hanno capacità differenti e possono affrontare il gioco in maniere diverse (John si può appendere con la frusta, Eric usa la lancia per fare il salto con l'asta e la rotea tipo frullatore), aumentando così la varietà di un gioco altrimenti abbastanza "piatto". Di tanto in tanto l'azione "salta & spaccia" viene spezzata da qualche occasionale scontro con un cattivo più grosso degli altri da ammazzare in un qualche modo complicato, dopodiché si può continuare a balzare di piattaforma in piattaforma scoperchiando crani.

http://www.oldgamesitalia.net/

Il primissimo Castlevania (che ho avuto modo di giocare fino all'esaurimento sia su MSX sia su NES) è sempre stato uno dei miei giochi preferiti, grazie soprattutto all'atmosfera particolarmente azzeccata e alla struttura senza fronzoli ma valida. Questa nuova versione per Megadrive riesce a catturare tutto lo spirito dell'originale introducendo nel contempo nuovi elementi tipo il personaggio di Lecarde (anche se i vari seguiti di Castlevania comparsi su NES i personaggi variabili ce li avevano già) e i quadri che cambiano a seconda che si stia usando il francese o il texano.

Alcune soluzioni tecniche adottate per "movimentare" i quadri sono davvero interessanti e ci sono delle idee decisamente originali (i cattivi che "smontano" le colonne per usarle contro di voi e le statue da far crollare per passare), anche se nel complesso il gioco alla fine è sempre lo stesso e le cose da fare sono sempre quelle, e cioè saltare di piattaforma in piattaforma e tirare i cattivi. Il bilancio complessivo comunque è più che positivo, visto che pur non eccellendo né per quanto riguarda la grafica (ma il sonoro è davvero bello) né per quanto riguarda il gioco vero e proprio, alla fine Castlevania convince e diverte, e soprattutto dura nel tempo - almeno di più di quello che sembra diventato il "limite medio" dei giochi più recenti.

Tirando le somme, le nuove avventure della famiglia più sfigata del mondo (tutti a passare la loro vita a spacciare vampiri, sai che spasso) rappresentano senz'altro un grande acquisto per i possessori di MD, soprattutto per quelli che sono in cerca di un platform capace di tenerli occupati per un bel po'.

Marco Auletta

MAO

Non sono mai stato un grande appassionato della vampiresca saga della Konami, però devo ammettere che questo nuovo capitolo di Castlevania mi ha sorpreso. La grafica, come già accennato nella pagella, è veramente eccellente se si chiude un occhio sui rallentamenti che ogni tanto fanno capolino negli schermi particolarmente affollati, ma in fondo non è molto fastidioso se pensiamo che il resto è davvero curatissimo: buon parallasse e ottima definizione di tutti, e dico tutti, gli sprite malgrado siano piuttosto piccoli, eccezion fatta per i guardiani disseminati qua e là. Per quanto riguarda l'innovazione non siamo di certo di fronte a qualcosa di sconvolgente, però tutte le caratteristiche di cui sopra rendono Castlevania - The New Generation un buonissimo prodotto, al di sopra di molti giochi usciti negli ultimi tempi. Piacevole.

MEGA DRIVE	
GRAFICA + Sprite grandiosi + Fondali molto dettagliati	93
SONORO + Le musiche sono davvero ben fatte	92
GIOCABILITA' - Nulla di nuovo... + ...Ma almeno è divertente!	89
LONGEVITA' + Livelli abbastanza lunghi + Ben calibrato	90
KONAMI	91

eccezionale!

I migliori videogiochi NINTENDO

a lire 39.900 cad.

(prezzo al pubblico iva inclusa)

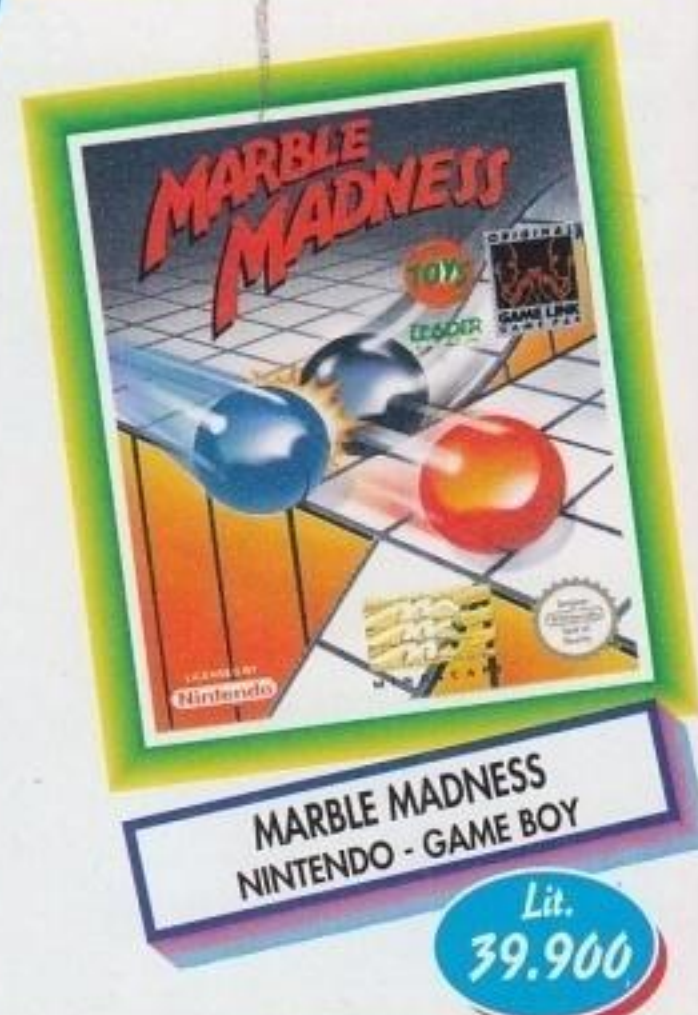
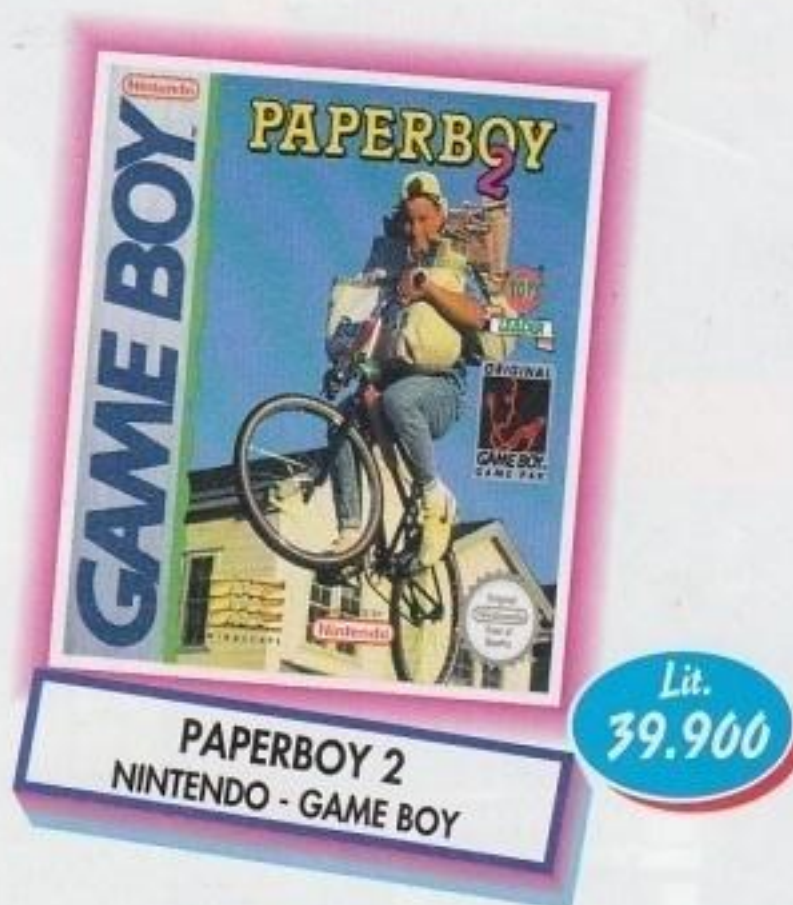
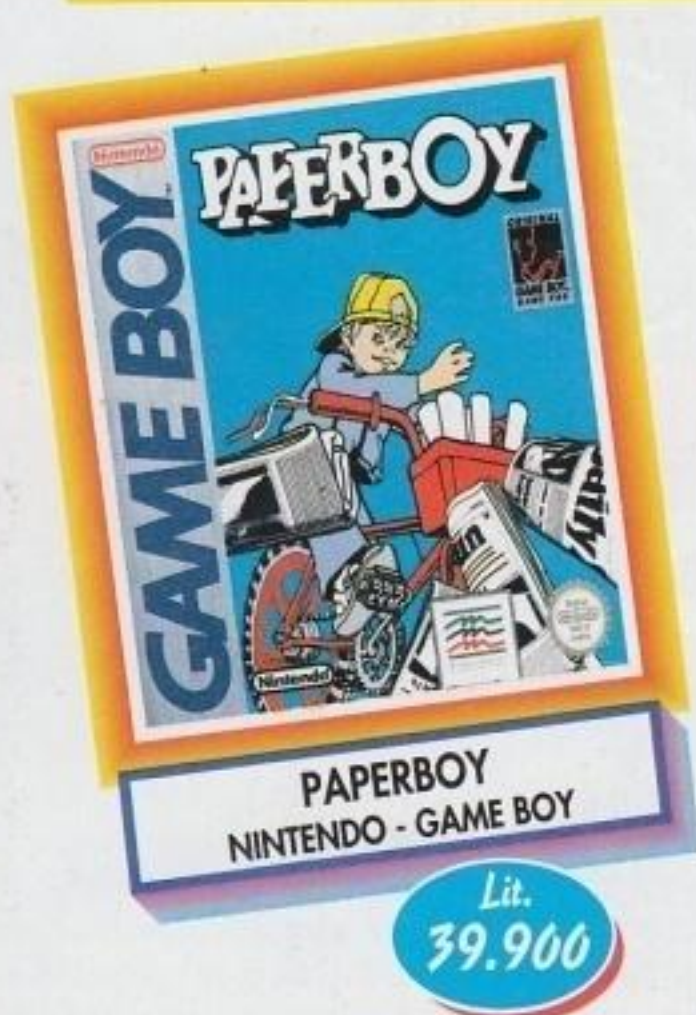
PAPERBOY
NINTENDO - GAME BOY

Lit. 39.900

PAPERBOY 2
NINTENDO - GAME BOY

Lit. 39.900

MARBLE MADNESS
NINTENDO - GAME BOY

Lit. 39.900

e lire 49.900 cad.

(prezzo al pubblico iva inclusa)

BATTLETOADS
NINTENDO - GAME BOY

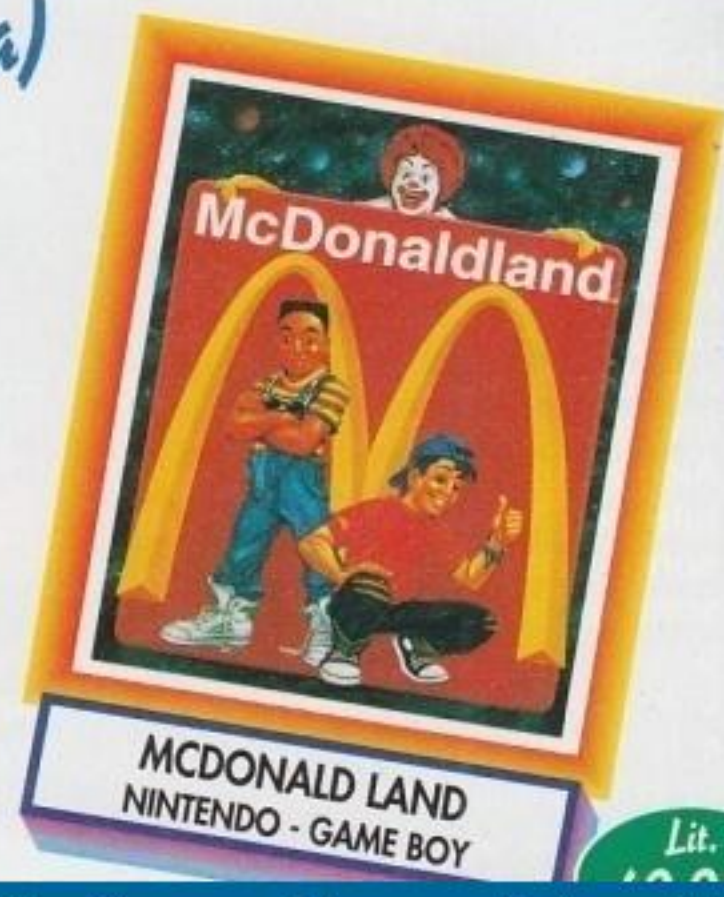
Lit. 49.900

PARASOL STARS
NINTENDO - GAME BOY

Lit. 49.900

McDonaldland

MCDONALD LAND
NINTENDO - GAME BOY

Lit.

Lit. 49.900

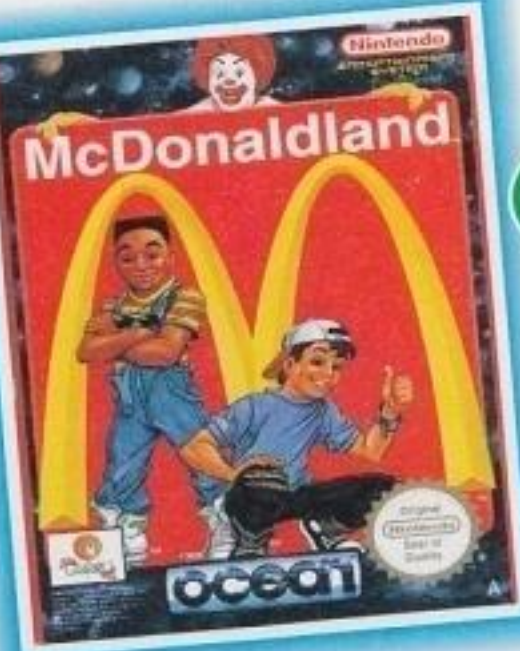
PARASOL STARS
NINTENDO

Lit. 49.900

BATTLETOADS
NINTENDO

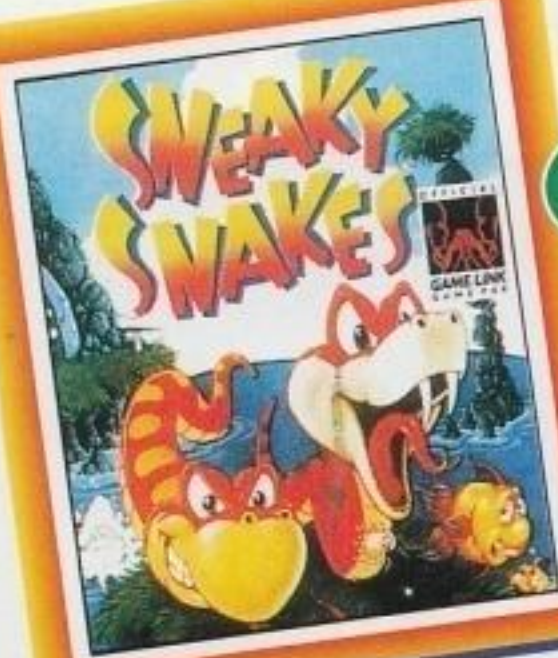
LEMMINGS
NINTENDO

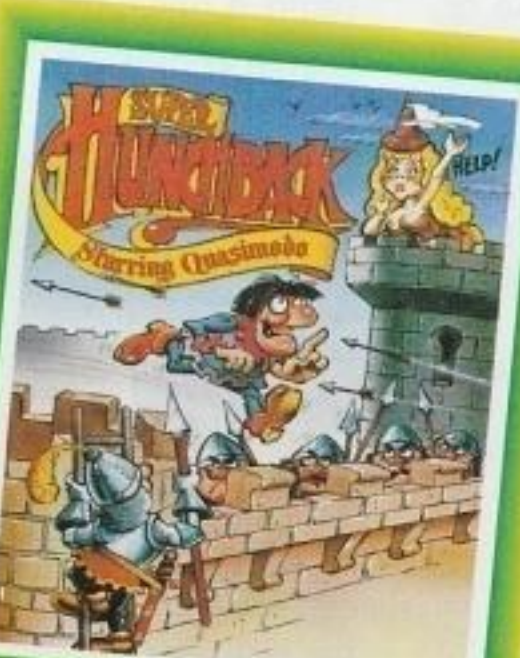
Lit. 49.900

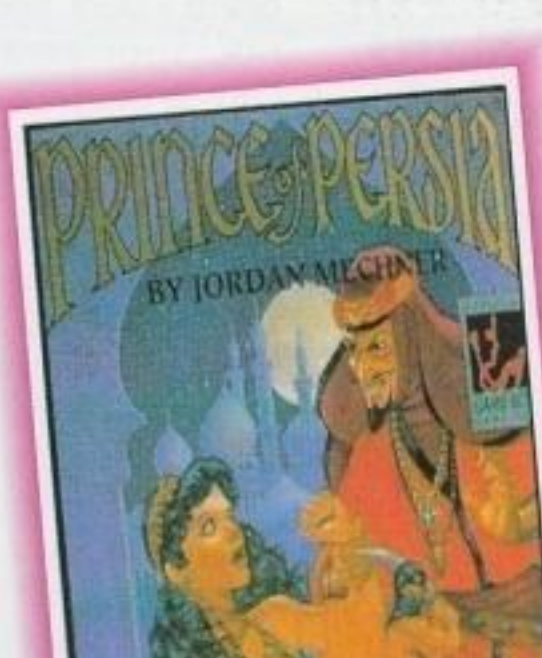
SUPER TURRICAN
NINTENDO

Lit. 49.900

MCDONALD LAND
NINTENDO

Lit. 49.900

BATTLE OF OLYMPUS
GAME BOY

Lit. 49.900

SNEAKY SNAKES
GAME BOY

Lit. 49.900

SUPER HUNCHBACK
GAME BOY

Lit. 49.900

PRINCE OF PERSIA
GAME BOY

Lit. 49.900

TURRICAN
GAME BOY

LEADER
DISTRIBUZIONE

"LEADER distribuisce prodotti originali con le istruzioni in italiano, l'assistenza e la garanzia totale."

LEADER DISTRIBUZIONE S.p.A.
VIA ADUA, 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA) ITALY
TEL. 0332 / 874111 (10 linee) FAX 0332 / 870890

http://www.oldgamesitalia.net/

90

GROUND ZERO
TEXAS

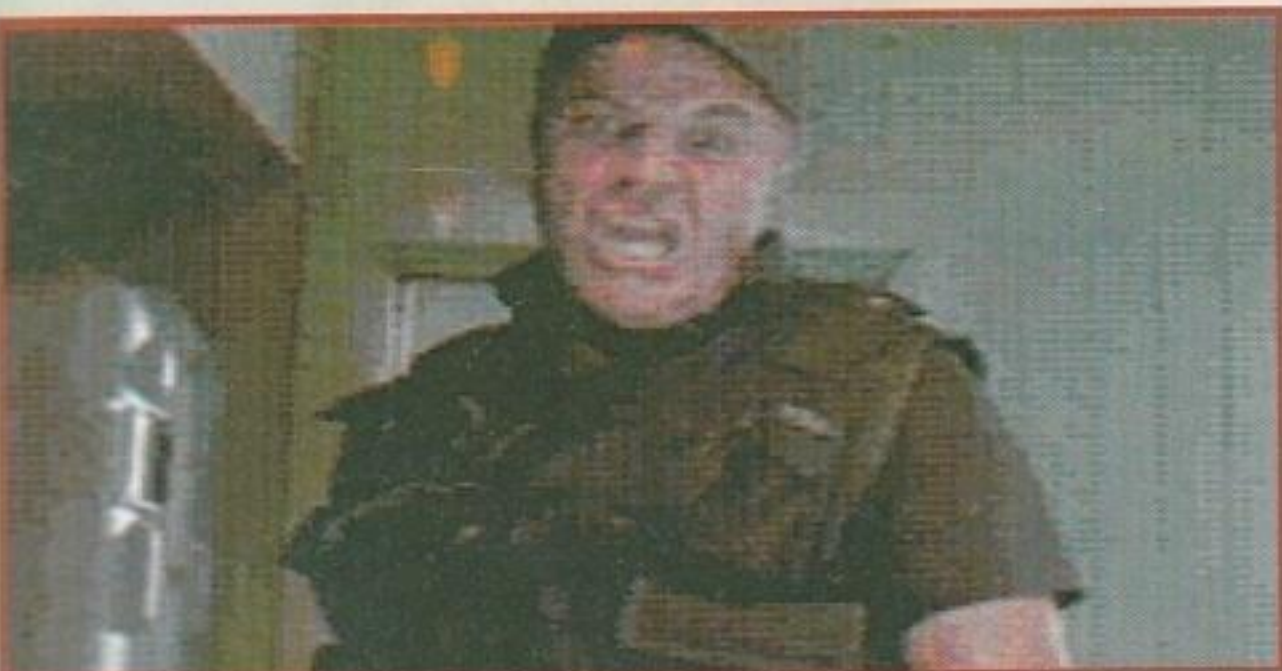
GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

La multimedialità e l'interazione con i film sono un sogno che ormai da anni sta affascinando gli appassionati di tutto il mondo. Con Ground Zero Texas, la Digital Pictures ha compiuto un passo avanti nella realizzazione di questo sogno!

Vi è mai capitato, dopo essere tornati da una serata in birreria, al cinema o comunque con gli amici, di tornare a casa e non avere la minima voglia di dormire? Gli unici spettacoli decenti che la televisione passa durante la notte sono film di serie B (nei migliori dei casi), con tanto di alieni semi-raccapriccianti - vuoi perché realmente orridi, vuoi perché ridicoli - con l'unico scopo di invadere la Terra. Ebbene, Ground Zero Texas potrebbe essere uno di quei film, il che non è poi così terribile se si tiene conto che in realtà è solo un videogioco per console.

La storia, appunto, è quella di un gruppo di extra-terrestri che, non avendo capito assolutamente nulla della vita, decidono di invadere il nostro pianeta. Inutile dire che dalla loro hanno una tecnologia avanzatissima (basti pensare che sono riusciti a compiere il viaggio interstellare tra la propria casa e la Terra), la spietatezza e il vantaggio della sorpresa, ma l'uomo, si sa, è sempre pieno di risorse e, per qualche occulto motivo, decisissimo a difendere il proprio pianeta ("Non permetteremo a nessuno di distruggere la Terra; possiamo benissimo riuscirci da soli, senza bisogno di aiuto!") . L'esercito alieno, sbarcato in Texas, utilizza l'ormai abituale tecnica del travestimento, sostituendo un numero sempre maggiore di terrestri con i propri soldati. Il motivo della scelta strategica resta un mistero (se sono abbastanza numerosi da prendere il posto di ogni singolo terrestre, potrebbero benissimo sferrare un attacco in grande stile; in caso contrario, assumere proprio le sembianze di allevatori texani non è esattamente una cosa furba...), così come è un mistero il fatto che la CIA sia riuscita a venire a conoscenza del mefitico piano. Fatto sta che in un piccolo villaggio del Texas, dove l'emozione più grande per gli abitanti è rappresentata dai parti gemellari delle vacche, il servizio segreto americano e gli alieni ingaggiano una battaglia all'ultimo sangue.

Naturalmente, poiché anche la CIA brilla per scelte strategiche (una bella lotta...), non vengono fatti intervenire un paio di plotoni dell'esercito, armati di tutto punto e addestrati appositamente: l'idea è quella di prendere lo sfigato di turno, fornirgli il minimo equipaggiamento necessario e spedirlo allo sbaraglio. Il compito del giocatore (che, guarda caso, è proprio lo sfigato di cui prima) è quello di stanare gli alieni infiltrati, eliminarli, raccogliere informazioni utili, trovare il quartier generale degli invasori e distruggerlo, il

http://www.oldgamesitalia.net/

tutto possibilmente senza sporcare troppo. Naturalmente questo non significa che la CIA non partecipi alle operazioni in qualche modo: all'interno del villaggio sono infatti stati infiltrati anche un discreto numero di agenti speciali, con il compito di raccogliere più indizi possibili e coprire le spalle al nostro eroe (come possono gli abitanti di un villaggio da 300 persone non accorgersi di tutti i casini che stanno succedendo è un altro mistero!). Utilissimo anche il supporto di Reece, l'agente posto a capo dell'operazione, dal quale si possono ricevere indispensabili rimproveri per la propria inettitudine e anche qualche sonoro sganassone, nel caso in cui si dovesse per sbaglio ferire un civile (e, vi assicuro, fanno molto più danno i suoi pugni che non le armi degli alieni).

Inizialmente si hanno a disposizione quattro telecamere speciali, sparse per l'agglomerato urbano, attraverso le quali è possibile monitorare buona parte della zona. Ciascuna di queste è attrezzata con un particolare dispositivo di allarme che avverte il giocatore quando sta per accadere qualcosa, uno scudo protettivo e una pistola. Seguendo le azioni che avvengono all'interno del villaggio, devono essere identificati - e quindi eliminati - gli intrusi. Naturalmente bisogna fare bene attenzione a non sbagliare, colpendo magari un innocente, e soprattutto bisogna evitare che le telecamere vengano disattivate dai colpi degli alieni.

Utilizzando il pulsante "A", in concomitanza con il tasto direzionale, è possibile scegliere su quale telecamera concentrare la propia attenzione, "B" permette di abbassare e alzare lo schermo protettivo (che, però, limita notevolmente la visuale) e "C" consente di fare fuoco. Il mirino viene spostato tramite il tasto direzionale. Naturalmente questo può sembrare semplice fino a quando gli allarmi scattano uno alla volta, con singole situazioni di combattimento da gestire, ma andando avanti nel gioco il tutto si fa più complesso, e può capitare di dover gestire scontri dislocati anche in tre o quattro locazioni contemporaneamente. In parte questo può essere evitato risolvendo in maniera rapida e pulita ogni singolo scontro, ma basta la minima distrazione per ritrovarsi con allarmi che squillano da tutte le parti.

Il gioco è diviso in due sezioni principali, entrambe dominate dal fattore shoot 'em up. Inizialmente è necessario seguire le azioni che hanno luogo all'interno della cittadina, cercando di intuire dove si celano gli alieni ed eliminandoli prima che vi possano restituire il favore. Naturalmente i programmatori hanno fatto in modo che la trama si sviluppi sempre secondo strade diverse, rendendo inutile impararsi a memoria quali sono i cattivi e quali i buoni. Una volta raccolte le informazioni necessarie (azione che viene eseguita automaticamente dal computer, quando vengono eliminati determinati alieni), si passa al contrattacco, con la ricerca della base nemica e una controinfiltrazione. La grafica è senza dubbio la parte più interessante dell'intero progetto, con una miriade di scene digitalizzate: pensate che il costo dell'operazione è stato di ben 3 milioni di dollari (un film di budget

NON AVERLO E' UN DELITTO!

ROBOCOP 3™

CADARIO

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI.

GAME GEAR L. 89.900 *

MEGA DRIVE L. 129.900 *

MASTER SYSTEM L. 99.900 *

* PREZZO AL PUBBLICO - IVA INCLUSA

SCORE 000000

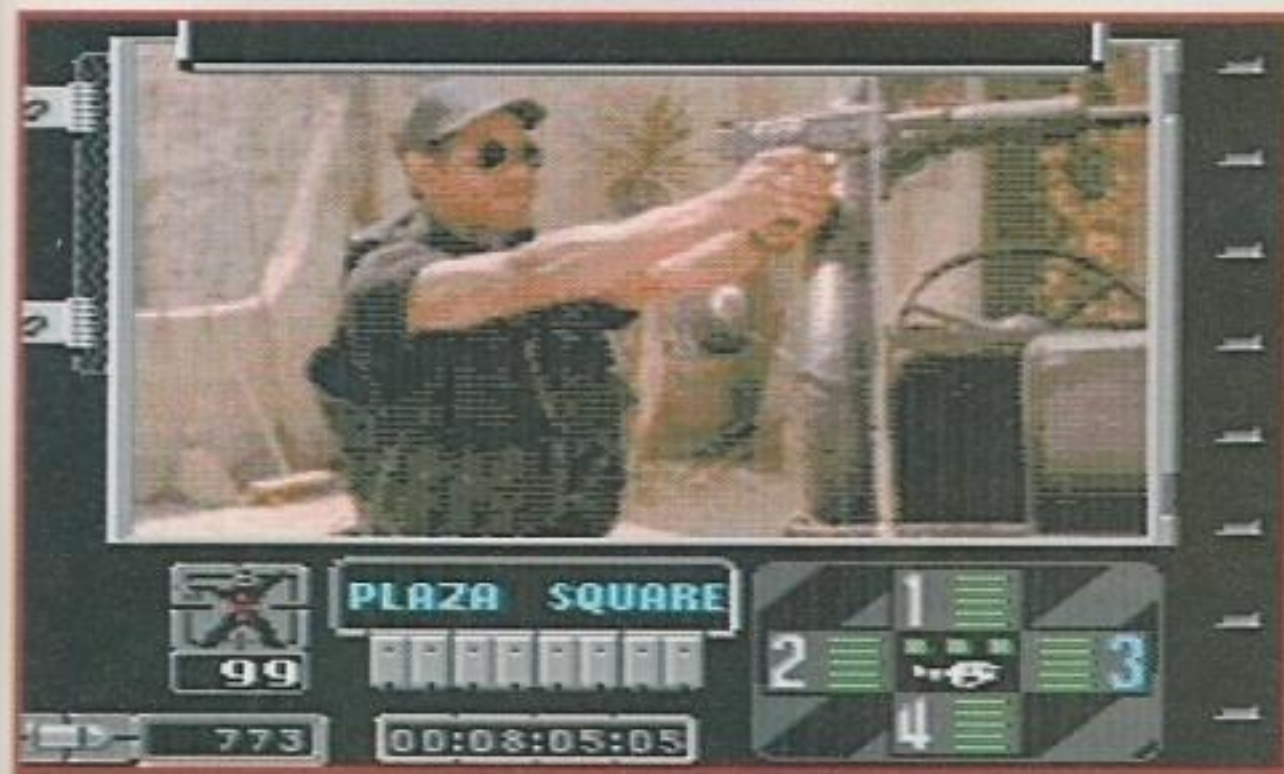
Il grande Cinema ...
... Ora per il tuo SEGA!

...dotti originali, con le istruzioni in italiano, l'assistenz...

http://www.oldgamesitalia.net/

GROUND ZERO TEXAS

RAFFO

Questo è senz'altro un gioco che fungerà da termine di paragone per questo genere di produzioni, caratterizzate per adesso da un sacco di full motion video, parlato digitalizzato a iosa, ma da una giocabilità un tantino limitata... lo raccomando, comunque, a chiunque possegga un Mega [illegible]

medio), con tanto di riprese, costumi, attori e regista. Questo non significa comunque che l'interazione viene rilegata a una parte minima, e il giocatore scopre presto che niente viene dato per scontato. Naturalmente eccelle anche il sonoro (rigorosamente digitalizzato), con lunghissimi dialoghi che, purtroppo, sono rigorosamente in inglese.

La prima partita a Ground Zero Texas da, irrimediabilmente, la sensazione che il gioco sia realmente limitato, una pura e semplice carrellata di belle immagini con un sacco di gente a cui bisogna sparare. Eppure, andando avanti nel gioco si scopre un'atmosfera estremamente coinvolgente, e ci si ritrova a dover fare delle scelte che vanno oltre al puro e semplice spara-tutto. Il difetto principale del gioco è però quello di essere piuttosto semplice, e di offrire divertimento per un periodo di tempo relativamente breve: una volta finita la missione, infatti, viene a mancare l'impulso di ricominciare tutto da capo e Ground Zero rischia di andare ad aumentare l'immancabile pila di giochi mai usati. Ma prima, in ogni caso, bisogna finirlo…

Se avete un Mega-CD, non fatevelo scappare; è davvero spettacolare!!!

Andrea Fattori

CHRISTIAN

Muovere il puntatore tramite joypad non è il massimo della vita, ma anche così si riesce a fare grandi cose a quanto ho visto. Mi piace molto il fatto di dover avere quattro telecamere, nella prima parte, a cui dover fare attenzione. Ciò movimenta considerevolmente il gioco, tenendoti sempre sul chi vive e facendoti schizzare da una parte all'altra del villaggio. Molto interessante è anche il fatto che a un certo punto vengono lasciate da parte le telecamere e si inforca quella specie di casco da combattimento, ti fa sembrare davvero scemo, però ha dimostrato la sua efficacia sul campo.
Niente male gli alienoni: il budget è stato investito tenendo costantemente d'occhio i dettagli (a quanto pare), e anche il buon gusto ne ha risentito positivamente. Vederli sbucare fuori ("...dalle pareti...") armati con quegli strani [illegible] non è una vista particolarmente rassicurante, e la minaccia dei capelli bianchi e della [illegible] comincia a presentarsi in tutta la sua terribile natura. Convincente.

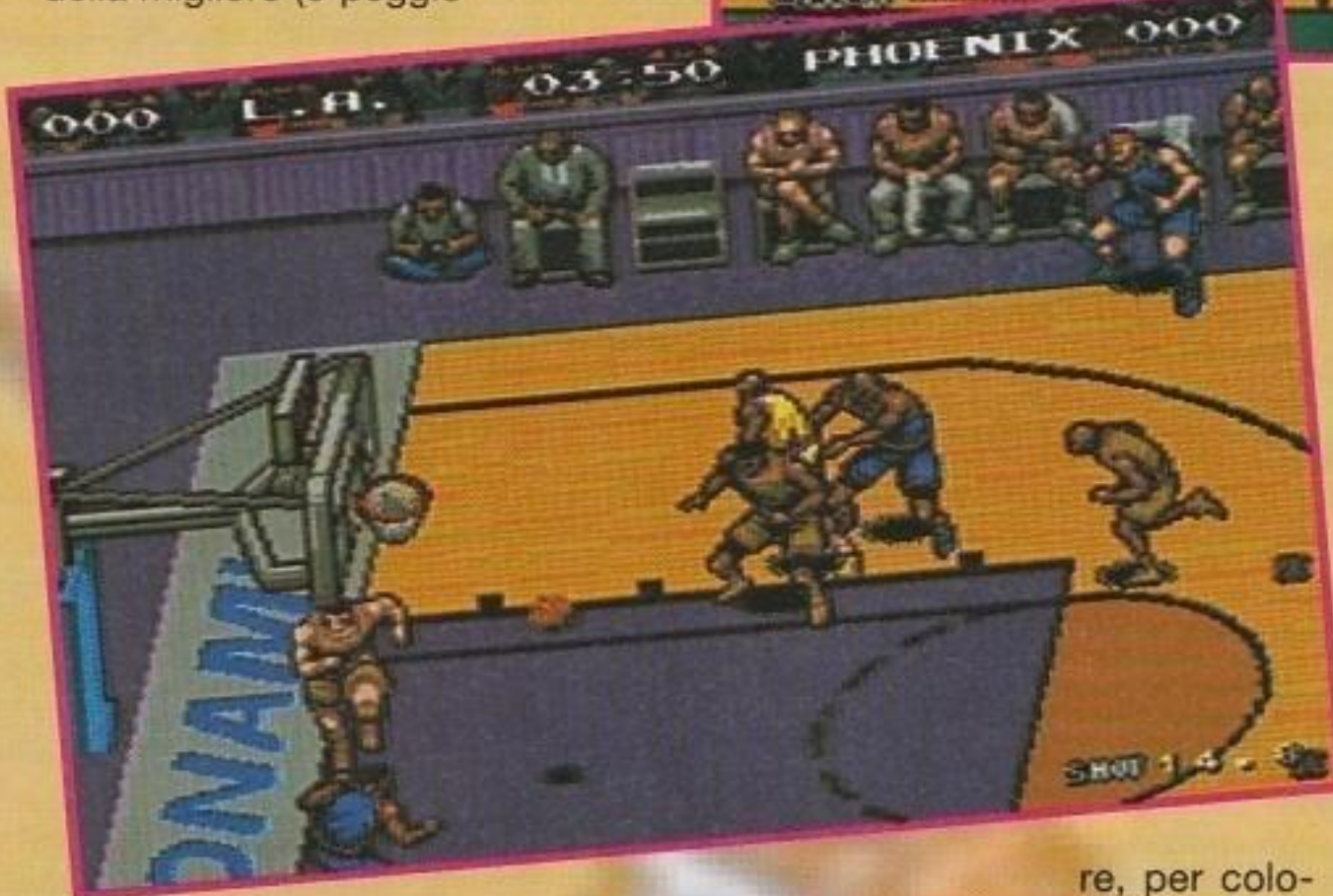
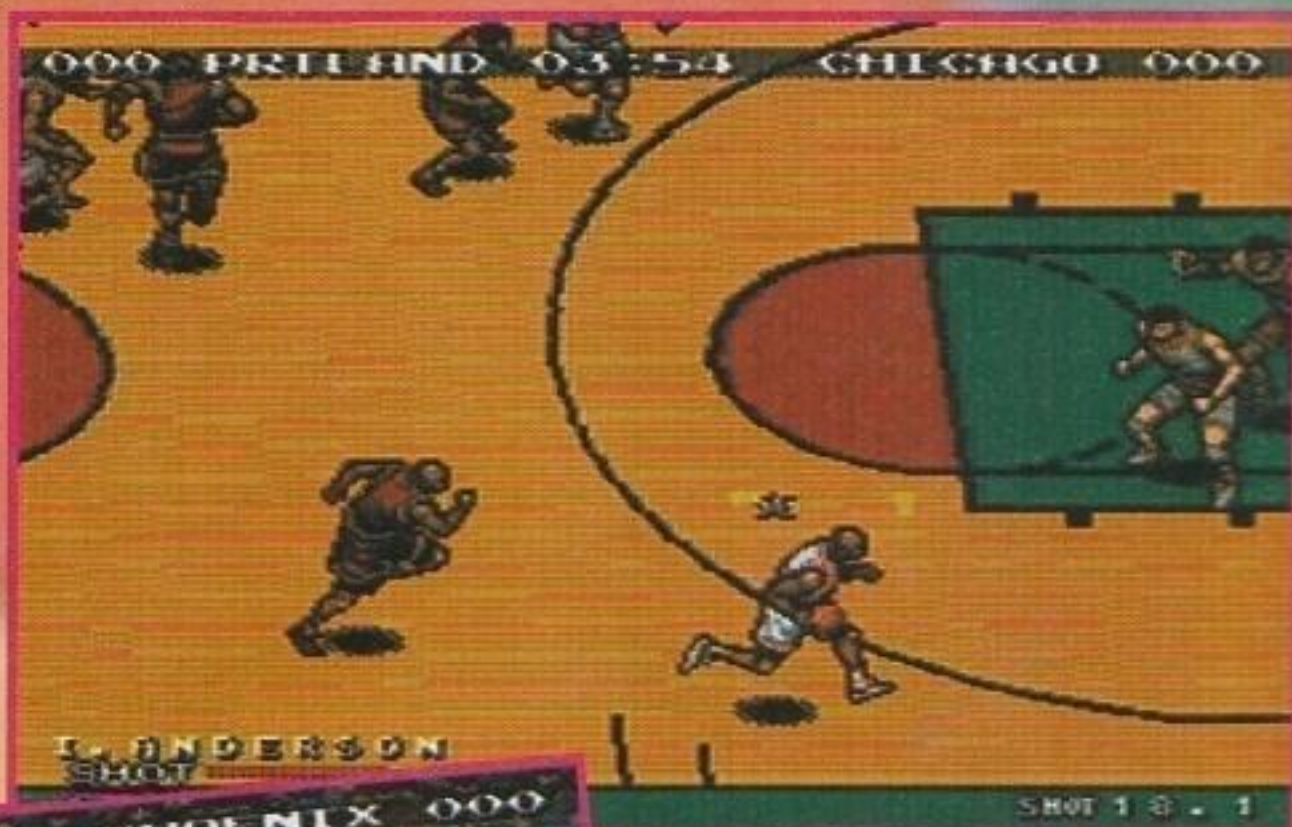
MEGA-CD	
GRAFICA + sequenze ben digitalizzate + tantissima grafica	95
SONORO + parlato in abbondanza + sottofondo d'atmosfera	95
GIOCABILITÀ + facile ma… + … frenetico!	88
LONGEVITÀ + intrigantissimo all'inizio - lo si finisce solo una volta	86
SONY	90

89

GIOCATORI	1/8
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Certo che parlare bene di un gioco dedicato al basket dopo l'uscita di NBA Jam potrebbe essere abbastanza difficile, ma non preoccupatevi: Hyperdunk ha in serbo qualche sorpresa per voi!

Tanto per cominciare, il gioco è sempre quello. Dato che praticamente tutti conoscono la meccanica di gioco del basket (o pallacanestro, che dir si voglia) e che comunque ne abbiamo profusamente parlato alcuni numeri fa, saltiamo a piè pari questa sezione. Quello che conta è sapere che due squadre, ciascuna composta da sei armadi, si contendono un pesante pallone, cercando di infilarlo nel canestro avversario.
Il primo punto da esaminare riguardo a Hyperdunk (così come per qualsiasi simulazione sportiva) è quello delle opzioni; in questo genere di giochi, più che in ogni altro, la possibilità di effettuare scelte e settaggi risulta infatti determinante. Innanzitutto è possibile scegliere due diversi tipi di gioco: l'esibizione o l'NBA. La prima consiste in una partita singola, dove il giocatore può affrontare il computer o un proprio compagno. Si tratta della soluzione ideale per chi vuole allenarsi un po', o per coloro che hanno poco tempo a disposizione e desiderano farsi solo una partitina veloce. A questo punto viene scelta la squadra che si desidera utilizzare, prendendola tra quelle disponibili all'interno del campionato americano, si assegnano i ruoli ai giocatori (solitamente la struttura di default fornita dal computer è la migliore) e si passa allo scontro vero e proprio. La forza delle squa-

dre, quella dei giocatori, e le abilità specifiche di questi ultimi vengono elencate attraverso un semplice diagramma, nel quale sono indicate forza, velocità, precisione di tiro, stamina e via discorrendo. In alternativa è possibile cimentarsi all'interno dell'intera NBA, sempre scegliendo una squadra ma affrontando, questa volta, una lunga serie di partite, nel tentativo di raggiungere i play-off ed eventualmente il titolo. Naturalmente si tratta di un'impresa titanica, ma fortunatamente i programmatori sono stati abbastanza furbi da inserire la possibilità di salvare la propria posizione direttamente sulla cartuccia.
In entrambi i casi il giocatore ha la possibilità di effettuare alcuni settaggi di base, grazie ai quali può impostare il gioco come meglio preferisce, ad esempio decidendo la durata dei tempi (con un minimo di due minuti). In questa sezione, l'opzione più interessante e utile è senza dubbio quella che riguarda il tipo di gioco: arcade o simulazione. Nel primo caso la realtà viene leggermente trascurata, a favore della migliore (o peggiore, dipende dai punti di vista) tradizione videoludica. I falli non vengono contati, alcune delle regole più specifiche vengono tralasciate e i giocatori risultano totalmente indistruttibili. Di contro, la simulazione tiene conto di tutti questi particolari, offrendo un maggior realismo ma anche una difficoltà più elevata. In particolare, per coloro che si dedicano all'intero campionato, è anche possibile strutturare a proprio piacimento il diagramma degli incontri, facendo così in modo che tutte le squadre più forti si scontrino tra loro.
Per ultima abbiamo tenuto l'opzione più interessante, quella che fa di Hyperdunk un gioco davvero particolare: coloro che sono dotati di un maggiore spirito di osservazione, avranno già notato che, i calce a questo articolo, alla voce "Giocatori", si trova segnato "1/8". Effettivamente non si tratta di un errore di stampa: in questo gioco possono affrontarsi fino a otto giocatori (sempre che si abbiano a disposizione due commutatori per inserire quattro joypad per porta). Invece di partecipare a una comune partita, gli sfidanti giocano da soli sul campo, dividendosi in West ed East e utilizzando campioni presi dai due schieramenti.

Per quanto concerne il gioco vero e proprio, non c'è molto da dire: i tasti direzionali controllano il giocatore selezionato, il tasto "A" serve per tirare a canestro e per saltare, il "B" per effettuare passaggi o cambiare il giocatore attualmente selezionato e il "C" per pressare gli avversari, cercando di rubare la palla. Il gioco è rapido e frenetico, con una buona cura per i particolari, anche se i personaggi utilizzati dal

http://www.oldgamesitalia.net/

DIRETTAMENTE DAL FILM

TERMINATOR 2 JUDGMENT DAY

GAME GEAR L. 89.900 *

MASTER SYSTEM L. 99.900 *

MEGA DRIVE L. 129.900 *

* PREZZO AL PUBBLICO - IVA INCLUSA

T2™

IL CINEMA A CASA TUA!

" LEADER distribuisce prodotti originali, con le istruzioni in italiano, l'assistenza e la garanzia totale ".

CADARIO

http://www.oldgamesitalia.net/

HYPERDUNK

ALEX

Hyperdunk mi ha sconcertato, perché, dopo NBA Jam, non mi aspettavo l'uscita di un altro titolo cestistico tanto presto. La grafica è decente - inferiore al concorrente - ma le animazioni mancano di qualche frame, il sonoro è ok e la giocabilità... Ottima, ma solo da due giocatori in su, altrimenti il gioco è effettivamente un po' difficile (non si tratta solo dell'inettitudine di Andrea, almeno per questa volta). C'è da dire che i due titoli offrono giocabilità a due target differenti: NBA Jam va bene per coloro che al massimo invitano un solo amico a casa per volta, mentre Hyperdunk offre lo stesso a un numero di persone molto superiore. Quale scegliere. Meditate gente, meditate.

computer effettuano un pressing un po' troppo serrato.
Graficamente Hyperdunk non raggiunge di certo i livelli di NBA Jam, soprattutto per quanto concerne le animazioni (che pur essendo molto articolate risultano scattose e poco fluide). La velocità di gioco è comunque notevole, e garantisce una dose abbondante di divertimento. Molto interessanti, come avrete avuto modo voi stessi di notare, le opzioni disponibili, in particolare la possibilità di cimentarsi in otto contemporaneamente e il campionato con tanto di password. Dal punto di vista della giocabilità Hyperdunk è senz'altro uno dei migliori titoli di basket attualmente disponibili, e lo stesso vale per la longevità (un intero campionato NBA...). Una nota negativa riguarda forse la difficoltà quando si sfida il computer che, pur non eccellendo in attacco e a centrocampo, riesce sempre e comunque a schierare una difesa imperforabile (indipendentemente dalla squadra utilizzata); ma anche a questo, con un po' di esperienza, si può sopperire.

Se per qualche motivo non volete NBA Jam, o se volete provare a giocare assieme a tutti i vostri amici, Hyperdunk è il gioco che fa per voi!

Andrea Fattori

MEGA DRIVE	
GRAFICA + globalmente buona - animazioni con pochi frame	86
SONORO + realistico + tecnicamente buono	87
GIOCABILITÀ + veloce + immediato	90
LONGEVITÀ + un sacco di opzioni + un intero campionato	92
KONAMI	89

PRESENTA

IL CAMPIONATO

SINGOLO E A COPPIE

Il campionato comincerà sabato 9 aprile 1994, alle ore 14,30, e avrà luogo presso:
Birreria Uno : v.le Pasubio, 14 – Milano
Foro Bonaparte, 59 – Milano
Telefono: 02/6592164

La finale avrà luogo presso il Palazzo delle Stelline – Corso Magenta, 62 – Milano

PRIMO PREMIO
PER IL SINGOLO

VIAGGIO PER 2 PERSONE NEGLI STATI UNITI PER ASSISTERE AI MONDIALI DI CALCIO

L'APPUNTAMENTO FISSO CON IL FUTURO

Iscrizioni e informazioni presso Joystick Fun – via Lorenteggio, 38 – Milano
Telefono: 02/48952821 – 4232606

In occasione del grande campionato di
FIFA INTERNATIONAL SOCCER®
Joystick Fun promuove queste incredibili offerte:

TESSERA SCONTO 10%

valida su tutti i prodotti in vendita, in regalo a tutti gli iscritti

L'APPUNTAMENTO FISSO CON IL FUTURO

via Lorenteggio, 38 – 20146 Milano – tel. 02/48952821 – fax 02/473547

IMPORT

JIM POWER THE LOST DIMENSION IN 3D

80

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

La Loriciel si scatena in una conversione all'ultimo sangue, anzi all'ultimo colpo di laser, con grafica parallattica e coloratissima a volontà, e megamusiche di Chris Huelsbeck.

Tanto per smentire la tanto ostentata attinenza col manuale e fedeltà di descrizione della trama di un gioco, di cui ho fatto sfoggio nell'articolo di Skyblazer, mi punge il vezzo di un po' d'eccentrica creatività (e con questo si dimostra la schizofrenia cronica di ogni redattore videoludico che si rispetti). Beccatevi st'articolo, parto da undici e mezza di notte.

Lampi accecanti, brevi rumori assordanti; poi, attorno a me, la Morte.

Mi è sempre stata al fianco con discrezione, senza farsi notare, e ora è la prima volta che mi si rivela in tutta la sua essenza (se sei un mago inizia seriamente a preoccuparti NdAlex). Negli angoli più nascosti del mio inconscio infantile l'avevo sempre vista come una conclusione, dotata di un arcano, mistico significato. Ora guardo i cadaveri straziati dei miei amici e comprendo che la morte non ha alcun significato, è solo Morte.

Fisso istupidito il volto insanguinato del mio sergente, e proprio non riesco ad avvicinarlo al viso sorridente che sapeva sempre tirarti su di morale. Sono circondato da marionette rotte, in pose scomposte, e io sono una di loro, ma per me la rappresentazione non è ancora finita...

Solo un attimo di silenzio infinito, in cui l'universo stesso sembra fermarsi, poi urla stridule mi riscuotono, intimandomi la resa. Butto l'arma ed alzo meccanicamente le mani. Dai cespugli circostanti spuntano dei soldati, mi fanno cenno di avvicinarmi. Non appena notano i miei gradi, sorridono malignamente.

Dopo alcuni minuti di marcia attraverso una zona fitta di vegetazione, vengo strettamente legato e caricato su un mezzo nemico. All'interno sono controllato a vista e mi è impossibile una qualsiasi opportunità di fuga. Cerco di riposarmi, ma non appena abbasso le palpebre rivedo il massacro dei miei commilitoni e il sangue, tanto sangue; preferisco fissare un punto indistinto nel vuoto, sperando che il cuore la smetta di battermi all'impazzata.

E' accaduto; in realtà non ci ho mai pensato seriamente, non potevo credere che potesse toccare a me, ma è successo davvero.

MA

"Se non riuscite a vedere in 3D il gioco, probabilmente fate parte di quel 10% della popolazione mondiale che non possiede una visione tridimensionale durante la vita di tutti i giorni...", o almeno così dice il manuale. Tutte balle. Personalmente, il famigerato "effetto 3D" non sono riuscito a gustarmelo (a differenza di TUTTI i miei colleghi), e quindi posso giudicare Jim Power in maniera abbastanza distaccata: in parole povere è... Fondamentalmente inutile. Innanzitutto è troppo difficile (vi sfiorano appena e voilà, via una vita), inoltre è fondamentalmente un gioco mediocre con la grafica bella. Insomma, senza il 3D è una mezza cavolata. Con il 3D... Boh?

Prigioniero.
Una sola, terribile parola.
Prigioniero.
In mezzo ai miei uomini mi sentivo un semidio greco, un guerriero invincibile, il capitano di una squadra sportiva vincente (mmm, per me, numero uno. NdAlex). E anche se la guerra è piena di indescrivibili atrocità, bisogna comunque combatterla, e nel vivere una realtà, per quanto orribile possa essere, l'uomo cerca sempre di adattarla a se stesso, di trovarvi dei lati positivi, di migliorarla. Così, salutare ogni tramonto con la mia squadra rappresentava una quotidiana, impagabile vittoria; e vedere gli sguardi pieni di rispetto e di ammirazione dei miei commilitoni costituiva un'inestimabile soddisfazione personale.
Erano quelle le poche gioie di una vita maledetta, bue in un branco di carne da macello.
Ora sono rimasto solo. E questo mi fa paura più d'ogni altra cosa. E la paura mi spinge ad agire d'istinto, come un toro che vede un drappo sventolargli davanti; sono o non sono ancora il capitano Jim Power?
Urlo come un folle e mi butto sui soldati vicini a me. La sorpresa li paralizza. Ne stendo uno con un calcio, e mi butto dal mezzo in corsa, non prima di avergli sottratto una pistola laser. Mi basta un colpo ben mirato e le urla dei nemici si confondono col boato dell'esplosione: ho beccato il serbatoio.
Ora sono solo, solo contro tutti. E l'unico senso della mia esistenza diventa quello di farli tutti fuori.

E allora, lo volete muovere 'sto pazzo di Jim Power o no?
Il gioco è una conversione dell'omonimo beat 'em up (o forse sarebbe meglio dire shoot'em up multievento) a scorrimento orizzontale, apparso in origine su Amiga, e qui ridisegnato e aumentato di stage per l'occasione (carini quelli visti dall'alto in modo 7 alla Super Contra).
Il fatto è che il manuale del gioco

http://www.oldgamesitalia.net/

QUEEN COMPUTER

"Auguri di Buona Pasqua!"

Software & games

"Emozioni Virtuali"

SPEDIZIONI IN 24 ORE CON CORRIERE TRACO TNT

SOLO VENDITA PER CORRISPONDENZA

SUPER NINTENDO

Titolo	Prezzo
ABC MONDAY NIGHT FOOTBALL	154.000 u
ACTRAISER 2	129.000 u
AERO THE ACROBAT	129.000 u
AEROBIZ	142.000 u
AGURI SUZUKI F1 CHALLENGE	113.000 e
ALADDIN	156.000 e
ALIEN 3	115.000 e
ANOTHER WORLD	134.000 e
ART OF FIGHTING	142.000 u
ASTERIX	115.000 e
BARBIE	134.000 u
BARTS NIGHTMARE	140.000 e
BATMAN IL RITORNO	134.000 e
BATTLE SHIP	126.000 u
BATTLETOADS 2	126.900 e
BEST OF THE BEST	107.000 e
BLAZING SKIES	114.000 e
BOB	113.000 u
BOXING LEGENDS OF THE RING	95.000 u
BRAWL BROTHERS	59.000 u
BUBSY THE BOBCAT	126.900 e
CACOMA KNIGHT*	100.000 u
CAPTAN AMERICA VS. AVENGERS	107.000 e
CHAMPIONSHIP POOL	170.000 e
CHUCK ROCK	121.000 e
CLAY FUGHTER	154.000 u
CLIFFHANGER	121.000 e
COMBATRIBES	107.000 u
CONGO'S CAPER	99.000 u
COOL SPOT	159.900 e
CYBER SPIN	109.000 u
DAFFY DUCK	136.000 u
DEAD DANCE - RUSHING BEAT 3	90.000 u
DEATH BRADE	144.000 u
DENNIS	129.000 u
DIG & SPIKE SUPER VOLLEYBALL	129.000 u
DR FRANKEN	121.000 e
DRACULA	125.000 e
DRAGON'S LAIR	84.000 u
EDONO KIBA	107.000 u
EMPIRE STRIKE BACK	142.000 u
F1 POLE POSITION	159.900 e
FANTASY STORY (WRESTLING)	184.000 j
FATAL FURY 2	193.000 j
FINAL STRETCH - AUTOMOBILISMO	185.000 j
FIRST OF NORTH STAR 7	193.000 u
FIRST SAMURAI	134.000 u
FLASHBACK	142.000 e
FUN & GAMES	133.000 u
GEORGE FOREMAN'S K.O. BOXING	111.000 u
GOAL (KICK OFF III)	107.000 e
GOEMON 2	185.000 j
GOOF TROOPS	114.000 u
GP 1 MOTOMONDIALE	134.000 u
GREAT WALDO SEARCH	71.000 u
GUNDAM 2	178.000 j
HIT THE ICE	121.000 u
HOOK	118.000 e
IKARI WARRIOR	134.000 u
INTERNATIONAL TENNIS TOUR	128.000 u
JAMES BOND JUNIOR	118.000 u
JIMMY CONNORS TENNIS	99.000 u
JOHN MADDEN 94	132.000 u
JURASSIC PARK	179.900 e
KENDO RAGE	95.000 u
KEVIN KEEGAN'S PLAYER MANAGER	134.000 e
KICK OFF	139.900 e
KING ARTHUR WORLD	133.000 e
KINGS OF RALLY	145.000 u
LAMBORGHINI AM CHALLENGE	119.000 u
LAST ACTION HERO	125.000 e
LETHAL WEAPON	119.000 u
LOCK ON	95.000 u
LOST DIMENSION 3D (CON OCCHIALI 3D)	125.000 u
LUFIA & THE FORTRES OF DOOM	148.000 u
MAGIC JOHNSON SLAM BASKET	152.000 u
MAGICAL QUEST STARRING MICKEY MOUSE	128.000 u
MARIO & WARIO	127.000 j
MARIO ALL STAR COLLECTION	133.000 u
MARIO'S TIME MACHINE	134.000 u
MORTAL KOMBAT	150.000 e
MR NUTZ	121.000 e
NBA SHOWDOWN	148.000 u
NHLPA 94 HOCKEY	132.000 u
NIGEL MANSELL F1 CHALLENGE	129.000 e
NINJA TURTLES 4	126.000 u
OUT TO LUNCH	128.000 u
PAC ATTACK	109.000 u
PALADIN QUEST	134.000 u
PARODIUS	148.000 e
PHALANX	121.000 u
PINK PANTHER	133.000 u
PLAY ACTION FOOTBALL	100.000 u
PLAYER MANAGER	141.000 e
POCKY AND ROCKY	142.000 u
POP'N - TWINBEE & WIMBEE ADV.	128.000 e
POPULOUS	102.000 e
POWER MOVES	117.000 u
PSYCHO DREAMS	66.000 u
PTO	145.000 u
PUSH OVER	94.000 u
R - TYPE 3	164.000 j
RACE DRIVING	106.000 u
RED LINE F1 RACE	131.000 u
RETURN OF THE DOUBLE DRAGON	72.000 u
RIDDIK BOWE BOXING	129.000 u
ROBOCOP VS TERMINATOR	134.000 u
ROCK & ROLL RACING	121.000 u
ROCKY RODENT	125.000 u
ROMANCE OF THE 3 KINGDOMS 3	148.000 u
RUN SABER	125.000 u
RUSHING BEAT 3 - FIGHTING	193.000 u
SANDRA ADVENTURE	107.000 u
SECRET OF MANA	155.000 u
SENGOKU	142.000 j
SIDE POCKET - BILIARDO	121.000 u
SIM ANT	127.000 u
SIM CITY	109.000 u
SONIC THE BLESTMAN	119.000 u
SONIC WINGS	95.000 u
SPIDERMAN & X-MAN	140.000 e
SPINDIZZY WORLD	115.000 u
STARWING	128.000 e
STREET FIGHTER 2	99.000 u
STREET FIGHTER 2 TURBO	156.000 u
STRIKER- WORLD SOCCER	142.000 e
SUNSETRIDER	115.000 u
SUPER ADVENTURE ISLAND	140.000 e
SUPER ALESTE	140.000 e
SUPER BOMBERMAN + INTERFACCIA JOYPAD	114.000 e
SUPER BOWLING	99.000 j
SUPER CHASE HQ	126.000 u
SUPER CUP SOCCER 2	175.000 u
SUPER F1 CIRCUS 2	132.000 u
SUPER HIGH IMPACT	59.000 u
SUPER JAMES POND 2	118.000 u
SUPER MARIO ALL STARS	115.000 e
SUPER MARIO KART	99.000 e
SUPER MARIO WORLD	105.000 e
SUPER MEGA FORCE	106.000 u
SUPER OFF ROAD	126.900 e
SUPER PANG	148.000 e
SUPER PUTTY	129.000 u
SUPER STAR WARS	99.000 j
SUPER STRIKE GUNNER	140.000 e
SUPER TURRICAN	115.000 u
SUPER WAGYAN LAND 2	134.000 u
SUPER WRESTLE MANIA	99.000 u
TAZMANIA	107.000 u
TECMO NBA BASKET	148.000 u
TECNO BOWL	153.000 u
TERMINATOR 2	129.000 u
TETRIS COMBAT	166.000 u
THE 7TH SAGA	145.000 u
THE LAWNMOVER MAN	133.000 e
THE LOST VIKINGS	133.000 u
TINY TOONS	85.000 j
TONY MEOLA'S SUPER SOCCER	125.000 u
TOPGEAR 2	124.000 u
TOTAL CARNAGE	130.000 u
TRODDLERS	95.000 u
TURTLE FIGHTING	156.000 u
TURTLE TOURNAMENT FIGHTERS	145.000 u
UNCHARGED WATERS	128.000 u
USA ICE HOCKEY	84.000 j
UTOPIA	128.000 u
VOLLEYBALL 2	127.000 j
WARP SPEED	104.000 u
WHERE IS CARMEN 2	139.000 u
WICKED 18 SUPER GOLF 3D	132.000 u
WING COMMANDER	117.000 u
WING COMMANDER - SECRET MISSION	88.000 e
WINTER OLYMPICS	46.900 e
WIZARD OF OZ	140.000 u
WORLD CHAMPION BOXING	75.000 u
WORLD HEROES	150.000 u
WORLD SOCCER 94	128.000 j
WWF WRESTLING ROYAL RUMBLE	115.000 e
YOSHIE COOKIE	110.000 u
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	127.000 u

"A gran richiesta ritorna la **Queen Fidelity Card**
Ogni L. 10.000 di spesa un buono risparmio da incollare sulla tua tessera fedeltà. Rispedisci a Queen la tessera completata, riceverai un gioco a tua scelta in **Regalo!!**
IL CATALOGO GRATUITO IN OGNI PACCO"

CD - 32

Titolo	Prezzo
AKIRA	59.900
ALFRED THE CHICKEN (IL POLLO)	69.900
ARABIAN NIGHT	49.900
CAPTIVE 2/LIBERATION	67.900
CASTLES II	64.900
CHAMBERS OF SHAOLIN	69.900
CHAOS ENGINE	54.900
D/GENERATION	66.000
DANGEROUS STREETS	69.900
DEEP CORE	69.900
DEEPCORE	64.900
DEFENDER OF THE CROWN	66.000
DENNIS	79.900
DIGGERS	TEL.
FIRE FORCE	69.900
GULP	64.900
HUMANS I + II	69.900
INTERNATIONAL GOLF	64.900
JAMBALA	69.900
JAMES POND 2 - ROBOCOD	66.000
JOHN BARNES EUROPEAN FOOTBALL	49.900
JURASSIC PARK	64.900
LABYRINTH OF TIME	69.900
LEGACY OF SORASIL	56.900
MEAN ARENAS	69.900
MORPH	66.000
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP	64.900
NOW GAMES VOL. 1	66.000
NOW GAMES VOL. 2	66.000
OVERKILL	69.900
OVERKILL & LUNAR - C	64.000
PINBALL FANTASY	71.000
PIRATES GOLD	69.900
PSYCHO KILLER	79.900
RYDER CUP	64.900
SEEK AND DESTROY	69.900
SENSIBLE SOCCER 92/93	66.000
SIMON THE SORCERER - IL MAGO	79.900
SLEEPWALKER	69.900
SURF NINJAS	65.900
T. F. X.	64.900
THE LOTUS TRILOGY	69.900
TOWN WITH NO NAME	79.900
TROLLS	66.000
TROLLS 2 (OSCAR)	69.900
TV SPORTS DUO - BASEBALL & BOXING	69.900
URIDIUM 2	67.900
WHALE'S VOYAGE	69.900
WINTER SUPER SPORTS	69.900
ZOOL	69.900

MEGA DRIVE

Titolo	Prezzo
ADDAMS FAMILY	129.900 e
AERO THE ACROBAT	113.000 u
AGASSI TENNIS	65.000 e
ALADDIN	113.000 e
ALIENS 3	54.000 u
ALISIA DRAGON	54.000 e
AMAZING TENNIS	98.000 u
ASTERIX	130.000 e
ATOMIC RUNNER	57.000 e
AWESOME POSSUM	142.000 u
BALL JACK	35.000 j
BARBIE	126.000 u
BARNEYS	111.000 u
BATMAN IL RITORNO	64.000 e
BATTLETOADS	80.000 e
BATTLETOADS VS DOUBLE DRAGON	126.000 u
BLADES OF VENGEANCE	107.000 u
BLASTER MASTER 2	41.000 u
BOB	93.000 u
BONANZA BROSS	57.000 e
BOXING LEGENDS OF THE RING	125.000 u
BUBSY	107.000 e
BULLS VS BLAZER	64.000 u
CALIFORNIA GAMES	57.000 e
CENTURION	71.000 e
CHAMPIONSHIP BOWLING	99.000 u
CHAOS ENGINE	153.000 u
CHI CHI PRO GOLF	125.000 u
CHUCK ROCK II	127.000 u
CIKI CIKI BOY	64.000 e
CLIFFHANGER	TEL.
COLUMNS 3	99.000 j
COOL SPOT	110.000 e
COSMIC SPACEHEAD	107.000 e
CRACK DOWN	28.000 j
CRUE BALL - SUPER FLIPPER	70.000 u
CYBERBALL	53.000 e
DARK CASTLE	42.000 e
DASHING DESPERADOS	114.000 u
DAVID ROBINSON BASKETBALL	64.000 e
DAVIS CUP TENNIS	117.000 e
DEADLY MOVES (POWER ATHLETE)	98.000 u
DESERT STRIKE	64.000 j
DEVIL KING & THE LION	42.000 j
DICK TRACY ADVENTURE	53.000 e
DINOSAUR FOR HIRE	107.000 u
DJ BOY	53.000 e
DONALD DUCK	77.000 e
DOUBLE CLUTCH	98.000 e
DOUBLE DRAGON	119.900 e
DR ROBOTICS	113.000 u
DRACULA	118.000 e
DRAGON'S FURY	64.000 e
DRAGON'S REVENGE	107.000 u
DUNE II	TEL.
EA HOCKEY	42.000 u
ECCO THE DOLPHIN	79.000 j
ESWAT	57.000 e
ETERNAL CHAMPION - FIGHTING	134.000 u
EUROPEAN CLUB SOCCER	64.000 e
EX - RANZA	85.000 u
F - 15 STRIKE EAGLE	140.000 u
F 117 NIGHTSTORM	125.000 u
F15 STRIKE EAGLE II	119.000 u
FANTASTIC DIZZY	102.000 u
FANTASTIC NAVIGATOR	28.000 j
FATAL FURY	107.000 e
FATAL REWIND	42.000 u
FERRARI GRAND PRIX	77.000 e
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	139.900 e
FLASHBACK	142.000 e
FORMULA 1	133.000 u
FUN & GAMES	121.000 u
G LOCK - AIR BATTLE	64.000 e
GAUNTLET IV	121.000 u
GENERAL CHAOS	77.000 e
GEORGE FOREMAN'S KO BOXING	129.900 e
GHOULS'N GHOST	64.000 e
GODS	80.000 u
GOLDEN AXE 3	91.000 u
GRAND SLAM TENNIS	64.000 e
GREAT WALDO SEARCH	94.000 u
GREENDOG	66.000 u
GUNSHIP	149.900 e
GUNSTAR HEROES	64.000 e
GYNOUG	53.000 e
HAUNTING	117.000 u
HOME ALONE	81.000 u
HOME ALONE 2	107.000 u
HOOK	107.000 u
INDY & LAST CRUSADE	56.000 u
JACK NIKLAUS GOLF	102.000 u
JAMES BOND 007	50.000 j
JAMES POND III	118.000 e
JENNIFER CAPRIATI TENNIS	101.000 u
JEWEL MASTER	40.000 u
JOE MONTANA FOOTBALL 1994	129.000 u
JOE MONTANA FOOTBALL 3	102.000 u
JOHN MADDEN 94	132.000 u
JUNGLE STRIKE	111.000 u
JURASSIC PARK	132.000 e
KABUKI	28.000 j
KICK OFF	71.000 e
KID CAMALEON	64.000 e
KRUSTY'S FUN HOUSE	64.000 e
LA BELLA E LA BESTIA - ACTION GAME	107.000 u
LA SIRENETTA (LITTLE MERMAID)	64.000 e
LAKERS VS CELTICS	77.000 u
LANDSTALKER	134.000 u
LAST ACTION HERO	TEL.
LEMMINGS	64.000 u
LETHAL ENFORCEMENT + PISTOLA LASER	164.000 e
LHX ATTACK CHOPPER	64.000 e
LOTUS 2	149.900 e
LOTUS TURBO CHALLENGE II	107.000 u
MAZINGA WARS	71.000 e
MC DONALD TREASURE LAND	80.000 u
MEGAGAMES 2	77.000 e
MEGALOMANIA	107.000 e
MICROMACHINES	105.000 u
MIG 29 FIGHTER PILOT	99.000 e
MOONWALKER	57.000 e
MORTAL KOMBAT	125.000 e
MRS PACMAN	98.000 u
MUTANT LEAGUE FOOTBALL	84.000 u
NHLPA '94 HOCKEY	132.000 u
OTTIFANT	107.000 e
OUTRUN 2091	79.000 e
PAPERBOY	96.000 u
PINK PANTHER	118.000 u
PIRATES GOLD	121.000 u
POPULOUS II	75.000 e
POWRER CHALLENGE GOLF	71.000 e
PRO STRIKER - SOCCER	128.000 j
PUGGSY	106.000 e
RACE DRIVING	107.000 u
RANGER X	121.000 u
REN & STIMPY	110.000 u
RISKY WOODS	49.000 j
ROAD RUSH II	49.000 j
ROBOCOP 3	104.000 u
ROBOCOP VS TERMINATOR	134.000 u
ROCKET KNIGHT ADVENTURF	114.000 e
ROLLING THUNDER 23	124.000 e
ROLO THE RESCUE	77.000 e
SENSIBLE SOCCER 92/93	110.000 e
SIMPSON: BART'S NIGHTMARE	129.900 e
SNAKE BATTLE'N ROLL	115.000 e
SNOW BROTHER	TEL. u
SOCKET	104.000 u
SOLDIER OF FORTUNE	126.000 u
SONIC 2	64.000 j
SONIC SPINBALL	107.000 e
SPACE HARRIER 2	53.000 e
SPEEDBALL 2	53.000 e
SPIDERMAN & X - MAN	99.000 u
SPLATTERHOUSE 3	80.000 u
STEEL TALONS	64.000 e
STREET FIGHTER 2 CHAMPION EDITION	153.000 e
STREET OF RAGE 2	64.000 e
STRIDER 2	102.000 e
SUMMER CHALLENGE - OLIMPIADI	64.000 e
SUPER FANTASY ZONE	64.000 e
SUPER KICK OFF	103.000 e
SUPER MONACO GP II	107.000 e
SUPER OFF ROAD	119.900 e
SUPER THUNDERBLADE	53.000 e
SUPERMAN	64.000 e
T2 - TERMINATOR 2 ARCADE GAME	129.900 e
TAZMANIA	71.000 e
TEAM USA BASKETBALL	64.000 e
TECMO FOOTBALL	150.000 u
TECMO NBA BASKET	133.000 u
TECNO BOWL	134.000 u
TERMINATOR 2	107.000 u
TERMINATOR 2: THE ARCEDE GAME	64.000 e
THE FLINSTONES	94.000 e
THE HUMANS	108.000 u
THOMAS TANK ENGINE	102.000 u
THUNDER FORCE IV	77.000 e
TOE JAM & ERALD II	107.000 e
TOKI	64.000 e
TOYS	70.000 u
TREASURE ISLAND ADVENTURE	56.000 j
TURBO OUTRUN	56.000 j
TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS	153.000 u
ULTIMATE SOCCER	111.000 j
UNIVERSAL SOLDIER	119.900 e
VIRTUAL SPINBALL	114.000 u
WIMBLEDON TENNIS	111.000 e
WINTER CHALLENGE	71.000 u
WINTER OLYMPICS	149.900 e
WIZ'N'LIZ	106.000 u
WOLF CHILD	107.000 u
WONDER BOY 5	64.000 e
WORLD OF ILLUSION - TOPOLINO	77.000 u
WWF WRESTLING ROYAL RUMBLE	126.000 u
XENON II	53.000 e
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	113.000 e
ZOOL	118.000 e

LEGENDA: u... USA j... JAPAN e... EUROPE

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI

IMMAGINE: G. BEZZOLATO

ORARIO: 9:00 - 12:30 / 14:00 - 20:00 SABATO COMPRESO

TELEFONO 011/30.90.202 011/30.81.352

FAX 011/30.81.352

POSTA - QUEEN COMPUTER Via Castelgomberto 153 10137 TORINO

MAILBOX VIDEOTEL 211503732

- PUOI TELEFONARCI
- MANDARE UN FAX
- COMPILARE RITAGLIARE E SPEDIRE IL COUPON

INFORMAZIONI E ORDINI 24 ORE SU 24 A DISPOSIZIONE

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

TITOLO PROGRAMMA	CONSOLE	PREZZO	COGNOME E NOME
			INDIRIZZO E N.° CIVICO
			CAP. CITTÀ E PROVINCIA
			PREFISSO E TELEFONO
SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO POSTALE		L.........7.000	FIRMA (DI UN GENITORE SE MINORENNE)
SPESE DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE POSTALE		L.......13.000	
SPESE DI SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T.		L.......20.000	PAGHERÒ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO
CO	TOT	L.	ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE

ORDINI IN 24 ORE

I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI SENZA PREAVVISO

diceva di giocare a Jim Power con gli occhialini a effetto tridimensionale, ma l'effetto tridimensionale è del tutto inesistente, e le pupille vi schizzano fuori dalle orbite in poco tempo, oltre al fatto che potreste dar fuori di matto come è successo a me, che ho comunque recuperato la sanità mentale dopo essermi sfogato scrivendo (o meglio delirando) la prima parte di quest'articolo.

Jim Power è giocabile, veloce (a meno che non spariate, nel qual caso si va a scatti) e soprattutto mooolto difficile (allora longevo, ma anche frustrante). Le musiche sono davvero orecchiabili e ben realizzate, mentre gli effetti sonori risultano nella media. Io consiglierei spassionatamente Jim Power ai giocatori più indefessi e incalliti (praticamente a quelli che si lamentano della facilità di quasi ogni gioco); agli altri dico: acquistatelo pure, male non è, ma preparatevi a sudare diecimila camicie per finirlo. O sono io che mi sono rimbecillito giocandolo con gli occhialini, e ho perso la coordinazione mente/joypad e i miei ineguagliabili riflessi da videogiocatore consumato? Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

SUPER NES	
GRAFICA + ottimo parallasse - che 3D?	86
SONORO +buone musiche	92
GIOCABILITÀ - Troppo vulnerabile	69
LONGEVITÀ - Forse un po' frustrante	75
LORICIEL	80

AI RIVENDITORI

IMPORTAZIONE DIRETTA
VIDEOGIOCHI - CONSOLE E ACCESSORI

OFFERTE OGNI MESE

VASTO ASSORTIMENTO
IN STOCK

SEGA Nintendo

PREZZI CONCORRENZIALI

CASH & CARRY

CORTESIA, CHIAREZZA E
COMPETENZA

VENDITA PER CORRISPONDENZA
OLTRE 500 TITOLI
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

MEGA DRIVE · GAME BOY · SUPER NINTENDO · GAME GEAR

PROMO VIDEO

PROMOVIDEO s.r.l.
VIA MILANO, 46 (S.S. Varesina) OSPIATE DI BOLLATE (MI)
TEL. 02/38301192 - 38302293 FAX 02/38302425
ERTURA (dal lunedi al venerdi) ore 9.00→12.30, 14

SPONSOR
UFFICIALE
CAMPIONATO
MONDIALE
RALLY

9°
RALLY DI
SARDEGNA

Per la Svizzera
ATTENZIONE!
La vendita per
corrispondenza
verrà effettuata
dalla:

WARMY
Corporation Ltd.

Tel. 091-433832
Fax 091-436946
CHIASSO

eltron

BARZANÒ
Via IV Novembre, 1

LECCO
Via M. D'Oggiono, 5

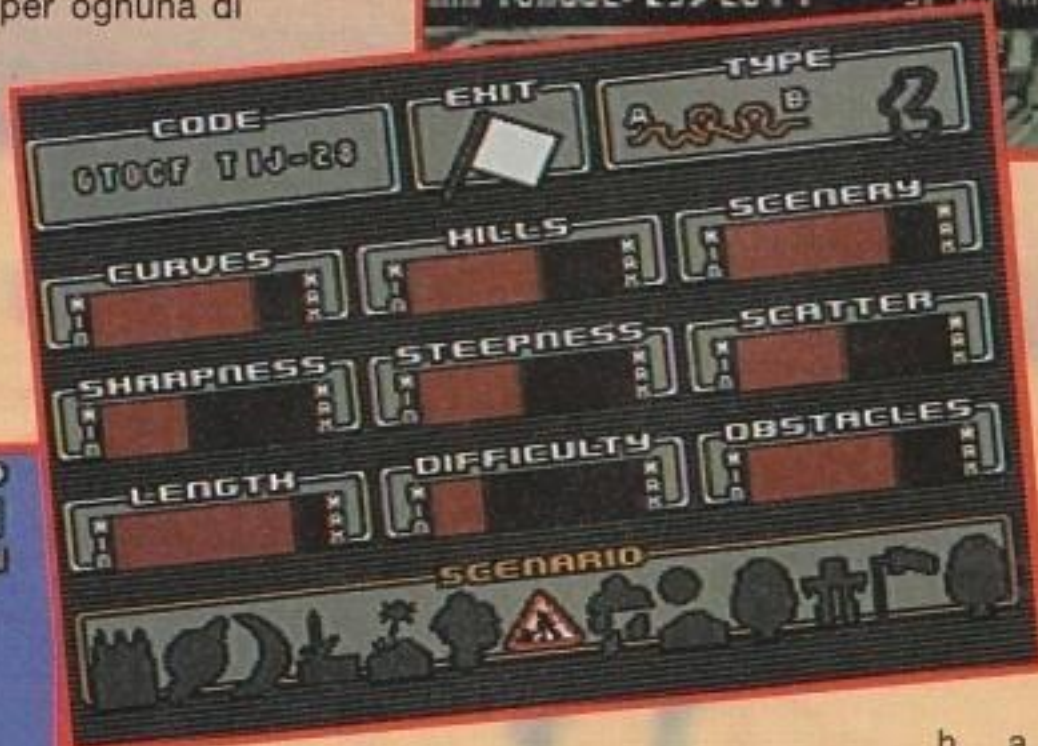
MONZA
Via Borgazzi, 8/10

LOTUS II R-E-C-S

77

GIOCATORI	1 - 2
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	5

Siete stufi delle gare automobilistiche dove non riuscite mai a tagliare il traguardo in tempo? Volete, per una volta, sentirvi dei veri campioni? Allora Lotus II potrebbe anche piacervi!

"Forse un po' troppo facile..."; sicuramente questa la prima cosa che viene in mente dopo aver giocato con Lotus II, un'impressione che, procedendo nei livelli, non viene quasi mai smentita. Per alcuni potrebbe trattarsi anche di una nota positiva, ma senza dubbio la cosa si ripercuote negativamente sulla longevità del prodotto, a meno che non facciate parte di quelle persone che non hanno mai vinto una corsa simulata e che desiderano tanto farlo.
Innanzitutto di Lotus II non si può non lodare la quantità industriale di opzioni, decisamente superiore a quella degli altri giochi di corse. Per prima cosa si può giocare da soli o contro un compagno, elemento che da sempre aggiunge un pizzico di sale nelle simulazioni. Quindi si possono selezionare 5 tipi diversi di gare, a cui corrispondono 5 livelli di difficoltà. Passando poi ad aspetti più "tecnici", troviamo tre diverse automobili che ci aspettano per gareggiare, ciascuna con prestazioni diverse (la più veloce non è necessariamente la migliore!), e per ognuna di queste è possibile utilizzare il cambio automatico o quello manuale. Le corse possono essere a tempo o a posizione, a seconda delle preferenze del giocatore. Esiste anche la possibilità di crearsi la propria pista, fornendo al computer informazioni sullo sfondo desiderato, la quantità e l'angolazione delle curve, dossi, cunette e via discorrendo. Un'ultima scelta riguarda il tipo di musica da ascoltare durante il percorso, quindi si può partire.
L'impatto con la grafica di Lotus II è decisamente notevole. La prima cosa che viene mente guardando pista e automobili è: "Cavolo, il mio fratellino ha ancora attaccato il suo Master System al posto del Mega Drive". Poi, quando ci si rende conto che attaccato al monitor c'è davvero un Mega Drive, si cade in uno stato di profondo sconforto. Fortunatamente non c'è nulla da ridire sulla velocità con cui scorre il gioco, che a conti fatti ha uno scrolling non proprio pessimo. La giocabilità risulta immediatamente uno dei punti fondamentali di Lotus II, con il giocatore che, sfrecciando a fianco degli avversari, loda la risposta dei comandi e la propria abilità; dopo le prime gare, comunque, anche il più ostinato deve ammettere che le vittorie non dipendono tanto dal sistema di comandi e dall'abilità personale, quanto da una discreta facilità del gioco.
Senza dubbio positiva è la varietà dei percorsi che, al di la dei fondali, alternano il giorno alla notte, la neve al sole e via dicendo; peccato solo che questo non influenzi poi molto la guida (ottanta centimetri di neve e curve a 230 km/h...). Per finire, una nota riguardo gli ostacoli naturali: fa molto più male il vento (è riuscito a spingermi fuori strada!) di un masso di pietra preso frontalmente a 200 km/h!!!
Lotus II non è davvero quello che si può definire un buon gioco di guida (un buon gioco di guida è F1!), anche se è comunque migliore di altri in circolazione. La semplicità delle gare può essere inizialmente un incentivo, ma presto annoia i giocatori più esperti. La velocità di gioco compensa in qualche misura la grafica scarna, e la risposta dell'auto ai comandi è davvero buona, ma questo non basta a fare di Lotus II un gioco caldo. Può essere allettante per i meno esperti!

Andrea Fattori

MEGA DRIVE	
GRAFICA + veloce ma... - bruttina	75
SONORO + tante musiche... + ... tutte discrete	86
GIOCABILITÀ + davvero immediato + molto vario	85
LONGEVITÀ - troppo facile - stufa in fretta	70
EOA	77

IMPORT

MEGA

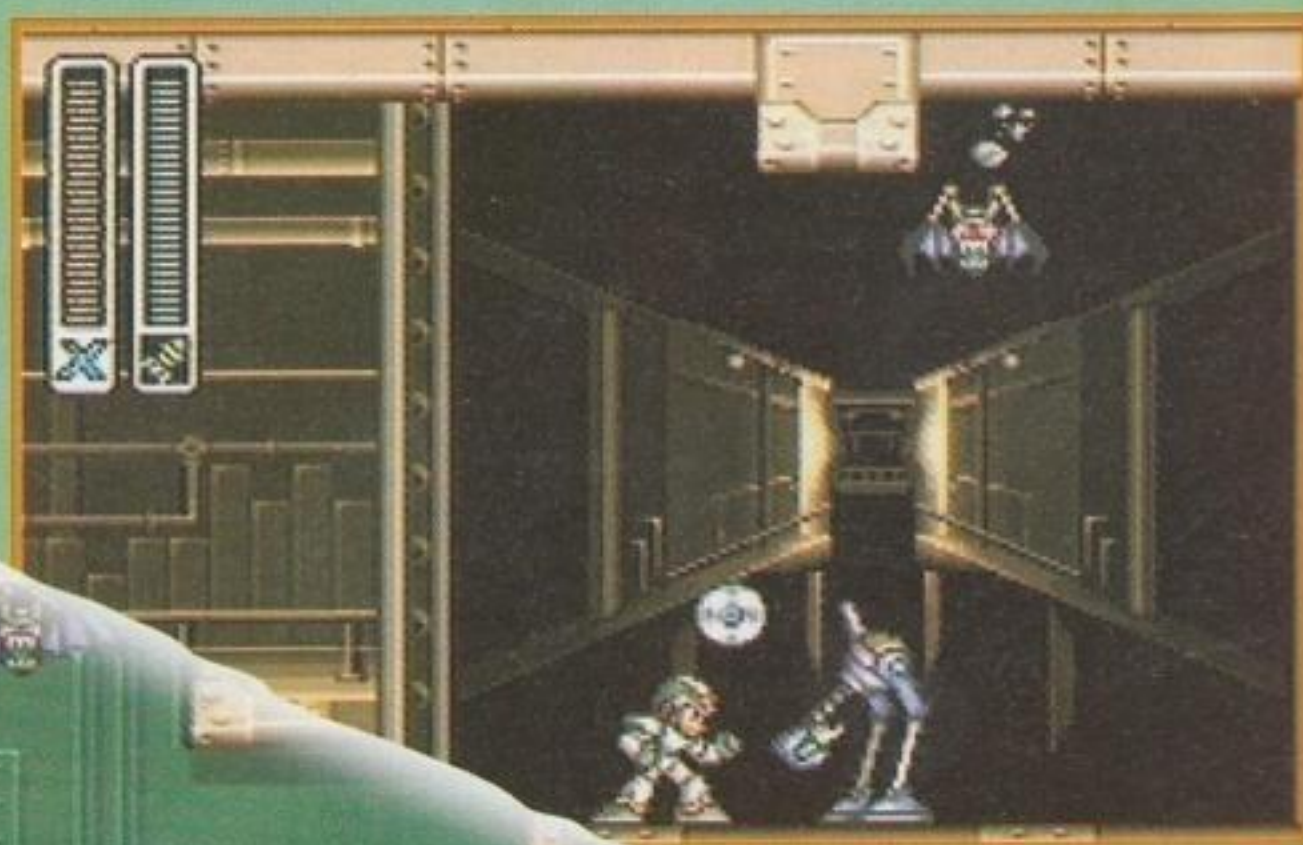
89

GIOCATORI	1
LIVELLI	12
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Superman, Megaloman, Ultraman... I "man" generici sono sempre quelli che riscuotono più successo, non è quindi una sorpresa che la Capcom abbia deciso di chiamare il suo supereroe di fiducia Megaman...

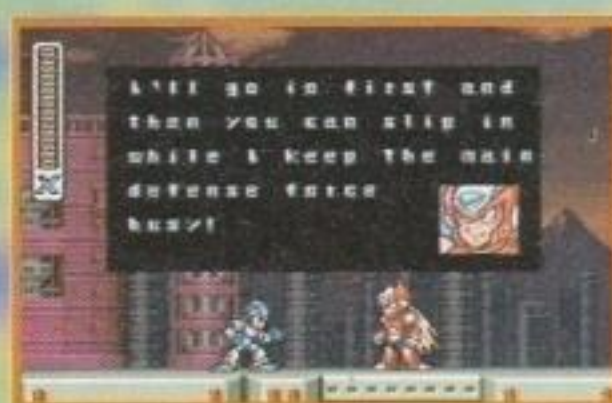
La serie dei giochi di Megaman è una di quelle che possono essere tranquillamente definite come "eterne": al suo attivo vanta sei titoli su NES, quattro su Gameboy e uno su SNES (quello che mi accingo a recensire, per l'appunto). Un simile "dispiegamento di titoli" è secondo solo alla poliedrica serie di Mario (tra Mario, Yoshi e Wario ormai siamo praticamente circondati), ed è senz'altro un chiaro segno della popolarità del personaggio.
E a voi? Beh, a voi ne dovrebbe calare qualcosa, miei cari possessori di Super NES (o Super Famicom, o Super Nintendo... Comunque ci siamo intesi), visto che a distanza di così tanti anni dalla pubblicazione dell'originale Megaman quelli della Capcom si sono finalmente decisi a trasportare il robottino azzurro sulla macchina a sedici bit della Nintendo.
Per l'occasione, è stato dato un taglio quasi-netto con il passato: piuttosto di intitolarlo Mega Man VII e riproporre pezzo per pezzo la stessa trama, le stesse caratteristiche di gioco e le stesse abilità del protagonista i signori della Capcom hanno deciso di "ripartire da zero" con un salto nel futuro di parecchi secoli, numerose nuove abilità, nemici con il nome che non termina più in "-man" e un numero romano parecchio "avanti" (X, appunto). Il taglio comunque è stato "quasi" netto, perché alla fine il gioco è sempre quello (shhh! Non fatevi sentire! Fate finta di nulla, ma questo lo dovevo scrivere più avanti nella recensione) nonostante i buoni propositi. Ma co-

MAN X

minciamo dalla trama...
Sono passati molti anni dall'ultima avventura di Megaman, e l'umanità non dispone più delle conoscenze necessarie per costruire droidi, buoni o cattivi che siano. Tutti i piani e i progetti se ne sono andati con il Dr. Light, il padre di MM, e la stessa cosa vale per la sua creazione, scomparsa misteriosamente nel nulla.
Un bel giorno, però, durante uno scavo alcuni scienziati riesumano l'ammasso di latta azzurro e lo rimettono in funzione per poterlo studiare. Dopo alcuni mesi di ricerche finalmente l'umanità ricomincia a produrre macchine senzienti molto simili alla creatura del Dr. Light e comincia a utilizzarli per i lavori più disparati. Sigma, il primo di questa "nuova razza", riesce meglio di tutti gli altri nelle varie attività e diviene presto una figura di spicco. Ben presto però le cose prendono una brutta piega: alcuni droidi impazziscono e attaccano i loro creatori umani: grazie alla loro incredibile forza e velocità cominciano a seminare il terrore, e per questo alcuni droidi "buoni" comandati da Sigma cominciano a dare la caccia ai rinnegati.
Le cose per un po' sembrano migliorare, ma ben presto anche Sigma impazzisce e si mette a organizzare tutti i droidi rinnegati di modo da preparare una serie di attacchi coordinati all'umanità in modo da distruggerla completamente (bel tipo!). L'unica salvezza possibile è rappresentata da Megaman, che per la sua programmazione non può impazzire (sistemi di sicurezza e balle varie), ma che è decisamente inferiore come prestazioni rispetto a Sigma e ai suoi compari (e poi è uno solo, non volevo

http://www.oldgamesitalia.net/

MEGA MAN X

dirlo ma è così).

Niente paura, comunque: il Dr. Light aveva previsto una simile evenienza (e chi è, Mandrake?) e ha nascosto un po' per tutto il pianeta alcune capsule capaci di potenziare il nostro con gadget tipo accelerazione rapida, un'armatura rinforzata e un elmetto corazzato. Per potersi potenziare ulteriormente però Megaman dovrà sconfiggere gli otto droidi che presiedono determinate zone (non ricordo i nomi, comunque sono tutti ispirati a degli animali, rispettivamente un pinguino, un'aquila, un elefante, un polipo, un camaleonte, un mandrillo, una talpa e... beh, l'ultimo non è un animale, è una specie di samurai. Va bene?) e acquisire le loro armi speciali. Potrà quindi avere a disposizione nove armi differenti (otto da acquisire più una di partenza), ognuna delle quali potrà essere potenziata grazie alla sostituzione del braccio, che fornirà un "beam" diverso per ognuno dei sistemi di

TMB

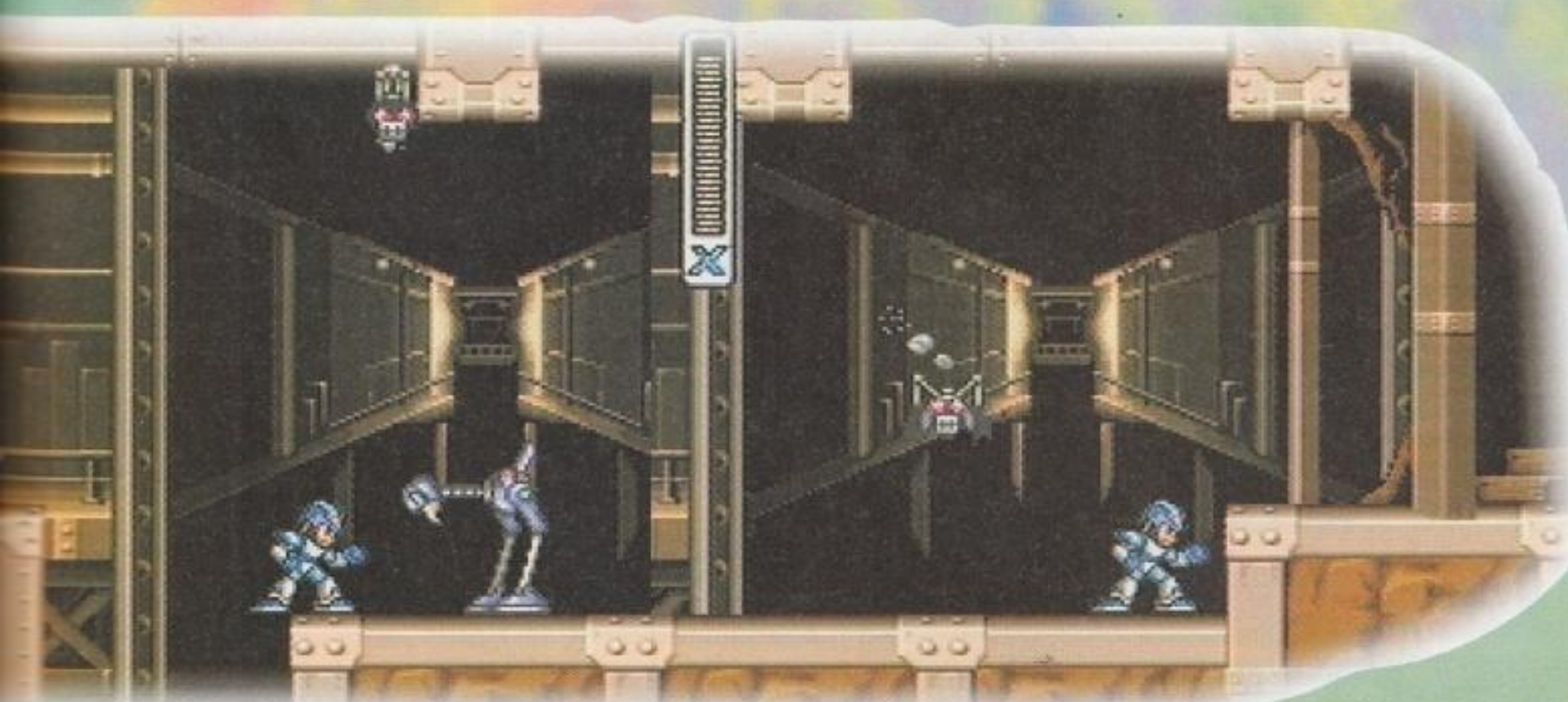
Ma insomma, dov'è il personaggio che avevo disegnato per il concorso di Megaman X? Ma allora siete proprio dei truffaldini! Scherzi a parte il signor Capcom ha fatto un altro lavoro con i fiocchi, certo, forse si poteva pretendere qualcosina in più dal lato della giocabilità (un po' troppo semplice), ma ciò non toglie che si tratti di un ottimo gioco con tutte le carte in regola per sfondare (speriamo non la finestra della vostra camera).

armamento.
Una volta spacciati gli otto droidi potrete andare alla volta di Sigma, per raggiungere il suo covo però dovrete ri-affrontare tutti i cattivi già ammazzati (un classico) insieme ad alcuni robottoni più cattivi. E... Beh, è tutto, ora passiamo al commento.
Il vero problema di Megaman è che, dopo tutti questi anni, è sempre lo stesso gioco. Mi sono divertito un sacco con i primi due, ho trovato il primo su GB abbastanza accattivante e poi mi sono un po' stufato. Questa nuova versione a sedici bit porta qualcosa di nuovo tipo i potenziamenti di Megaman e il beam, ma alla fine... Fortunatamente è davvero molto giocabile, realizzato bene e interessante, purtroppo però è troppo facile (per rifarsi tutta l'energia e le armi e far scorta di vite basta andare avanti e indietro) e abbastanza scontato (ma chi l'avrebbe mai detto che l'arma migliore per uccidere il pinguino che surgela tutto è il lanciafiamme?). Dopo un paio di giorni di gioco intenso sono arrivato fino a Sigma e sono riuscito a spacciarlo con un po' di impegno, e una volta fatto ciò non mi è più venuta voglia di riprendere la cartuccia... Insomma, alla Capcom avrei fatto fare qualcosa di più, che so, magari un'opzione a due giocatori, quadri segreti, le solite cose... E' un bel gioco, ma è anche un po' limitato.

Marco Auletta

JH

Marco si esalta ogni volta che sente parlare di Megaman. Perché non riesco proprio a capirlo. E' carino, ma niente di più...

SUPER NES	
GRAFICA + Fondali molto vari e carini.	92
SONORO + Musiche accattivanti.	88
GIOCABILITA' + Struttura semplice ma impegnativa.	94
LONGEVITA' + Per trovare il "giro giusto" ci vuole un po'... - Ma si finisce decisamente in fretta.	81
CAPCOM	89

ORMAI È IMPOSSIBILE ESSERE MODESTI !

(siamo Best... iali)

NEC

TURBO GRAFX
TURBO DUO
TURBO EXPRESS

SUPER Nintendo

GAME BOY™

SNK

SEGA

MEGA-CD 2
MEGA DRIVE 2
GAME GEAR
MASTER SYSTEM

CARTONI ANIMATI GIAPPONESI IN LINGUA ITALIANA

3DO

GIOCHI SU DISCO E CD-ROM PER PC COMPATIBILI

AMIGA CD 32

VASTA GAMMA DI GIOCHI, ACCESSORI ED ADATTATORI PER CONSOLE!!!

NOLEGGIO VIDEOGIOCHI

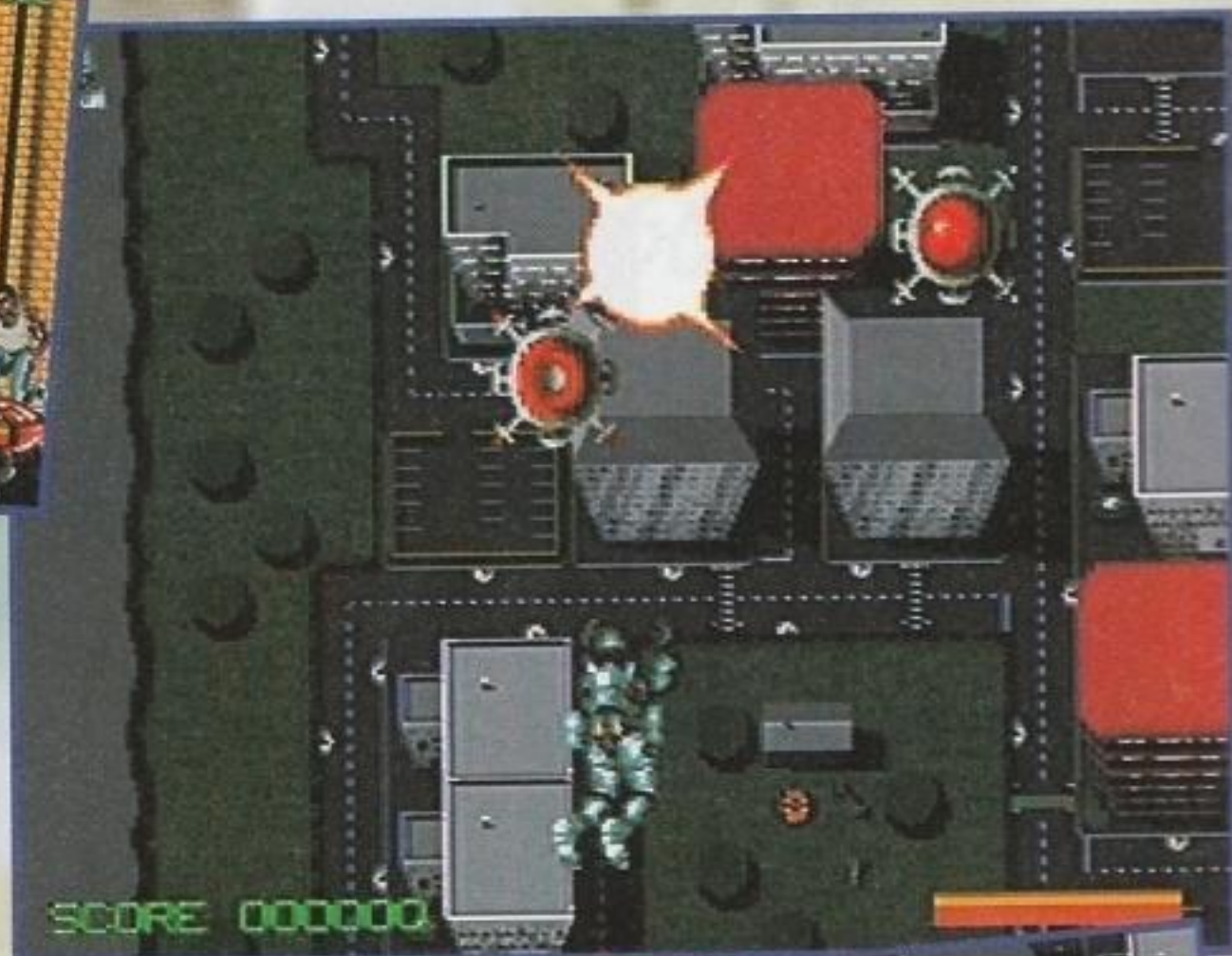
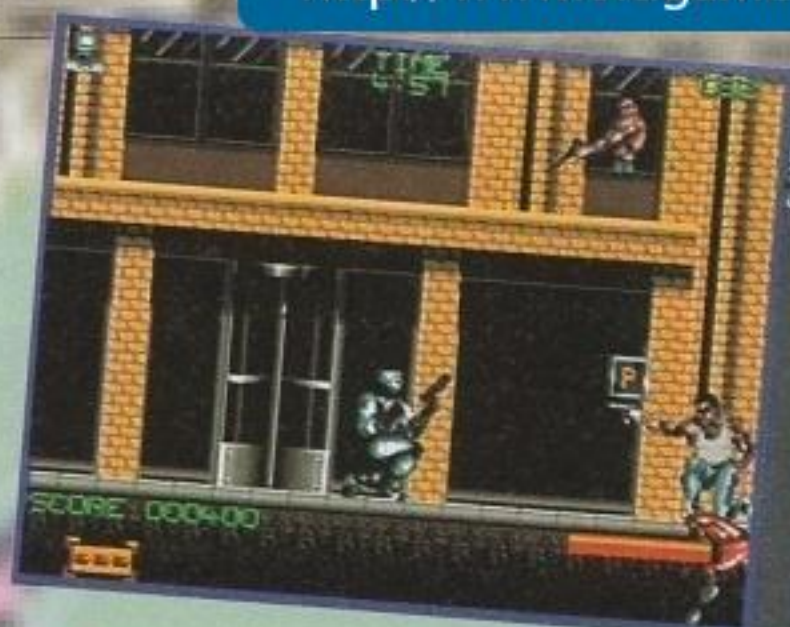
NOVITA' IN ARRIVO CONTINUAMENTE

TUTTI I MARCHI E I LOGOTIPI RIPRODOTTI SONO REGISTRATI DALLE RISPETTIVE CASE PRODUTTRICI

CONSOLE GENERATION S.a.s.

 CONSOLES E VIDEOGIOCHI ORIGINALI G http://www.oldgamesitalia.net/

...CELATRO, 7 - TEL. 02/40.73.390 - 487.09...

60

GIOCATORI	1 / 3
LIVELLI	6
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

Brap, brap, brap! BLAAAAAM! FIIIII-KABOOOM! BAM, BAM, BAM! KATABLAAAAAAAAM!

ROBOCOP 3

Una volta, la sigla di Mazinga Z recitava: "Quando udrai un fragor a mille decibel, giù dal ciel, scenderà un Mazinger". Al giorno d'oggi, se udrai un fragor a mille decibel, come quello del cappello per esempio, non abbiamo più certezze: "chi sarà stavolta?"
Potrebbe essere Mazinga Z, Gundam, Terminator, un supereroe dei fumetti, uno dei protagonisti di Dragon Ball Z, un'invasione aliena, un robocop, un alien, uno "space marine", e chi più ne ha più ne metta. In questo particolare caso, chi ha fatto tutto questo rumore è Robocop, impegnato nel terzo capitolo delle sue apparizioni sui sistemi casalinghi. Definirlo terzo capitolo è, a dir la verità, un po' impegnativo, giacché riprende lo schema di gioco della versione per C64 del primo Robocop. Il robot più dedito alla giustizia del mondo ancora una volta ha da fare per ripulire la sede dell'OCP dall'ennesimo gruppo dirigente losco e bifosco (non perdete tempo a cercarlo sul vocabolario, mi piaceva e l'ho scritto). Il gruppo di cui sopra, si è messo in contatto con una banda di terribili "splatter punk" che stanno seminando il terrore per la città. Questa azione da parte dei punk dovrà costituire un diversivo per la polizia, che avrà abbastanza da fare a sedare e tenere sotto controllo le sommosse organizzate, in modo da poter sviluppare in relativa tranquillità il progetto segreto dell'Otono, un guerriero tecnologico altamente qualificato e illegale.
Ovviamente non avevano previsto l'entrata in gioco di Robocop (e meno male che l'hanno fatto loro). Al suo controllo, toccherà a voi andare a spaccare tutto quello che incontrate.
Come già detto, l'azione ricorda molto da vicino quella del primo Robocop per C64. Con cinque armi diverse a disposizione, vi avventurerete tra le strade cittadine, per raggiungere il quartier generale dei punk e, da lì, proseguire verso la sede dell'OCP dove avete ormai la certezza di trovare i responsabili dei disordini cittadini.

Giancarlo JH Calzetta

MEGADRIVE	
GRAFICA + Grande scelta cromatica. + E ottima definizione.	92
SONORO + Gli effetti sonori non sono malvagi. - Musiche per nulla entusiasmanti.	70
GIOCABILITA' - Robocop si muove troppo lentamente. - E gli avversari sono troppo violenti.	50
LONGEVITA' - Solo sei livelli di gioco non bastano. - La difficoltà elev	50
FLYING EDGE	60

Vendita all'ingrosso per negozianti

Vendita al dettaglio in sede

ASTROCOMPUTER

HARDWARE & SOFTWARE

Arrivi settimanali da tutto il mondo

Contattateci per Anteprime & Novità

06/78.61.74 4 linee ricerca automatica FAX **06/78.34.82.25**

Acquistate da noi le nuovissime 3DO Panasonic 32 bit e Atari JAGUAR 64 bit

ATARI JAGUAR

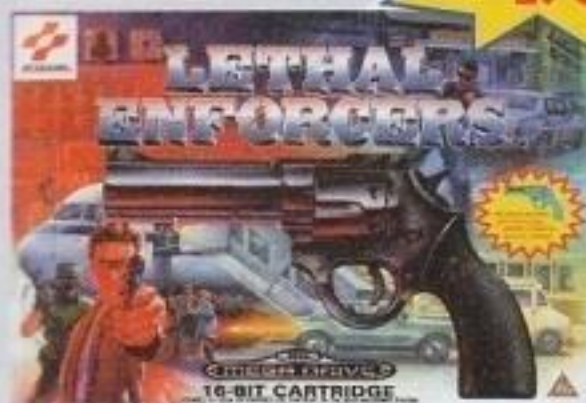
Vasto assortimento giochi 3DO

MEGA KEY

(Adattatore universale Megadrive) L. 39.000

ADATTATORE UNIVERSALE

(per giochi protetti) L. 39.000

SEGA MEGA CD
Black Hole Assault
Prince of Persia
Sherlock Holmes
Wolfchild
Jaguar XJ 220
L. 39.000

LETHAL ENFORCERS
L. 169.000

ARRIVO IMMINENTE!

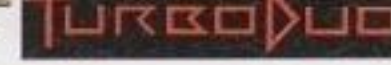
GAME BOY

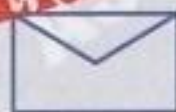
Felix the Cat	45.000
Asterix	45.000
Flinstones	45.000
Batman II	45.000
Caesar Palace	45.000
S. Star War	45.000
Looney Tunes	45.000
Bugs Bunny II	45.000
Double Dragon III	45.000
Empire Strike Back	45.000
Tom e Jerry	45.000
Goal	45.000
Pacman	45.000
North Star Ken	45.000
Jurassic Park	49.000
Turtles II	49.000
Kid Dracula	49.000
S. Mario Land II	49.000
S. Mario Land III	75.000

GAME GEAR

Street Fighter II	49.000
Alien III	45.000
Prince of Persia	45.000
Tom & Jerry	45.000
Jurassic Park	49.000
Mortal Kombat	49.000

IMPORTAZIONE E DISTRIBUZIONE CONSOLLE E VIDEOGAMES

BLEEAAH!!! I MIGLIORI PREZZI DI ROMA SONO SOLO I NOSTRI!

RICHIEDI LA TESSERA FEDELTÀ

Vendita per corrispondenza e Distribuzione Capillare in tutta Italia

Via Veturia 68 - 00181 Roma

ASSISTENZA QUALIFICATA - GARANZIA DEI PRODOTTI
ISTRUZIONI IN ITALIANO SU GRAN PARTE DEI TITOLI SEGA - I PREZZI SONO COMPRESI DI IVA

flycom s.r.l.

V.LE RIMEMBRANZA 15 - VIMERCATE (MI)
C.F.- P.I. 02276680960 - ISC.TRIB.MONZA N□50954
C.C.I.A.A. N□1407688 - MILANO
CAP.SOC. L.20.000.000 INT.VERS.

Tutti i prezzi sono iva compresa

Vendita per corrispondenza

Tel.039 - 6082088

ADATTATORE PER GIOCHI JAP.	15.000
JOYPAD 6 TASTI	35.000
JOYSTIC PRO 4 6 TASTI MEDIO	29.000
JOYSTIC PRO 5 6 TASTI LARGE	79.000
MEGACONV. PER GIOCHI USA	29.000
CONSOLE MD.2 + SONIC 2	269.000
CONSOLE MD.2 + GIOCO	249.000
CONSOLE MD.2 +JOIPAD 6 T.	229.000

--- GIOCHI MEGADRIVE USA.JAP.ITA.--

ACCLAIMS SOCC.94 !	SUPERPREZZO !
ADDAMS FAMILY	115.000
ALADDIN	115.000
ANDRE AGASSI TENNIS	49.000
ARROW FLASH	55.000
BURNING FORCE	122.000
CAPTAIN PLANET	59.000
CASTELVANIA	TELEFONARE !
CLIFFHANGER	115.000
DEMOLITION MAN	TELEFONARE !
ETERNAL CHAMPION	SUPERPREZZO !
F 1--FORMULA	125.000
FIDO DIDO	TELEFONARE !
FIFA SOCCER !	119.000
GAIN GRAUND	45.000
GEORGE FOREMAN BOX	55.000
GHOUST & GOULS	69.000
GLOBAL GLADIATORS	69.000
GOLDEN AXE 3	56.000
INCREDIBLE HULK	TELEFONARE !
JORDAN vs BIRD	55.000
JUNGLE STRIKE	105.000
JURASSIC PARK	109.000
LAST BATTLE	49.000
LOST VIKINGS	TELEFONARE !
LOTUS 2 RACING	99.000
MICKEY & DONALD	56.000
MICRO MACHINES	79.000
MYSTIC DEFENDER	55.000
NBA JAM !	SUPERPREZZO !
NIGEL MANSELL F-1	TELEFONARE !
ROAD RUSH	39.000
ROBOCOP 3	TELEFONARE !
ROBOCOP vs TERMINATOR	129.000
SENSIBLE SOCCER	109.000
SILVESTER & TWEETY	TELEFONARE !
STAR TREK NEXT	TELEFONARE !
STREET FIGHTER II PLUS	125.000
SUPER JAMES POND 3	99.000
SUPER MONACO GP 2	49.000
SUPER OFF ROAD	45.000
SUPER THUNDERBLADE	49.000
SUPER WRESTLEMANIA	69.000
TAZMANIA	49.000
TERMINATOR 2	59.000
TEST DRIVE II	55.000
THUNDER FORCE II	55.000
TINY TOONS	89.000
TOM JAM & EARL	69.000
TURTLES-TOURN.FIGHT	129.000
WINTER CHALLENGE	69.000
X--MAN	75.000
ZOOL	99.000

PREZZI PAZZI, PAZZIIII !

RAGAZZI !! QUESTE LE OFFERTE PAZZE DEL MESE!!

PER MD.

UNIVERSAL SOLD. 45.000
FATAL FURY 69.000
TURRICAN 45.000
GREEN DOG 39.000
S.SHINOBY 2 55.000
BATMAN RET. 49.000
COSMIC SPACE 69.000
SONIC 3 !!! 122.000

PER GG

GLOBAL GLADIATOR 40.000
COSMIC SPACE 49.000
CHUCK ROCK 39.000

PER SNES

FINAL FIGHT 2 55.000
S.NINJA BOY 55.000
ROBOCOP 3 55.000

PER GAME BOY

BATMAN 2 45.000
TIP OFF BASKET 35.000
MR. DO 35.000
ROBOCOP 2 45.000
UNIVERSAL SOLDIER 39.000
SUPERMARIOLAND 2 59.000
JURASSIC PARK 59.000
ALTERED SPACE 39.000

CONSOLE GAME GEAR + 4 GIOCHI IN UNICA CASSETTA	255.000
CONSOLE G. GEAR+GIOCO	189.000
ALIMENTATORE + RICARICA	45.000
LENTE G. GEAR INGR. 200%	29.000
MASTERGEAR CONVERTER	29.000
ALIMENTATORE	18.000
TV TUNER	185.000

-------GIOCHI GAME GEAR --------

ADDAMS FAMILY	78.000
ALADDIN	TELEFONARE !
ALIENS 3	45.000
ARIEL LA SIRENETTA	52.000
AXE BATTLER	49.000
BART SIMPSON	45.000
BATMAN RETURN	52.000
GP RIDER	TELEFONARE !
CHAKAN	59.000
DESERT ROAD RUNNER	70.000
DONALD DUCK 2	65.000
ETERNAL CHAMPION	TELEFONARE !
JURASSIC PARK	65.000
MARBLE MADNESS	45.000
MICKEY MOUSE ILLUSION	59.000
MORTAL COMBAT	69.000
NBA JAM !	SUPERPREZZO !
ROBOCOP VS TERMINATOR	75.000
SENSIBILE SOCCER	79.000
SONIC 3 CHAOS	69.000
SPIDERMAN	52.000
SUPER OFF ROAD	52.000
SUPERMAN	52.000
TERMINATOR	52.000
WINTER OLYMPICS	TELEFONARE !

CONSOLE SNES.SCART USA	235.000
CONSOLE SNES.SCART USA CON GIOCO	269.000
ADATT.X GIOCHI USA/JAP	25.000
JOYPAD PRO-4	29.000
JOYSTIC PRO-5 (6 TASTI)	79.000

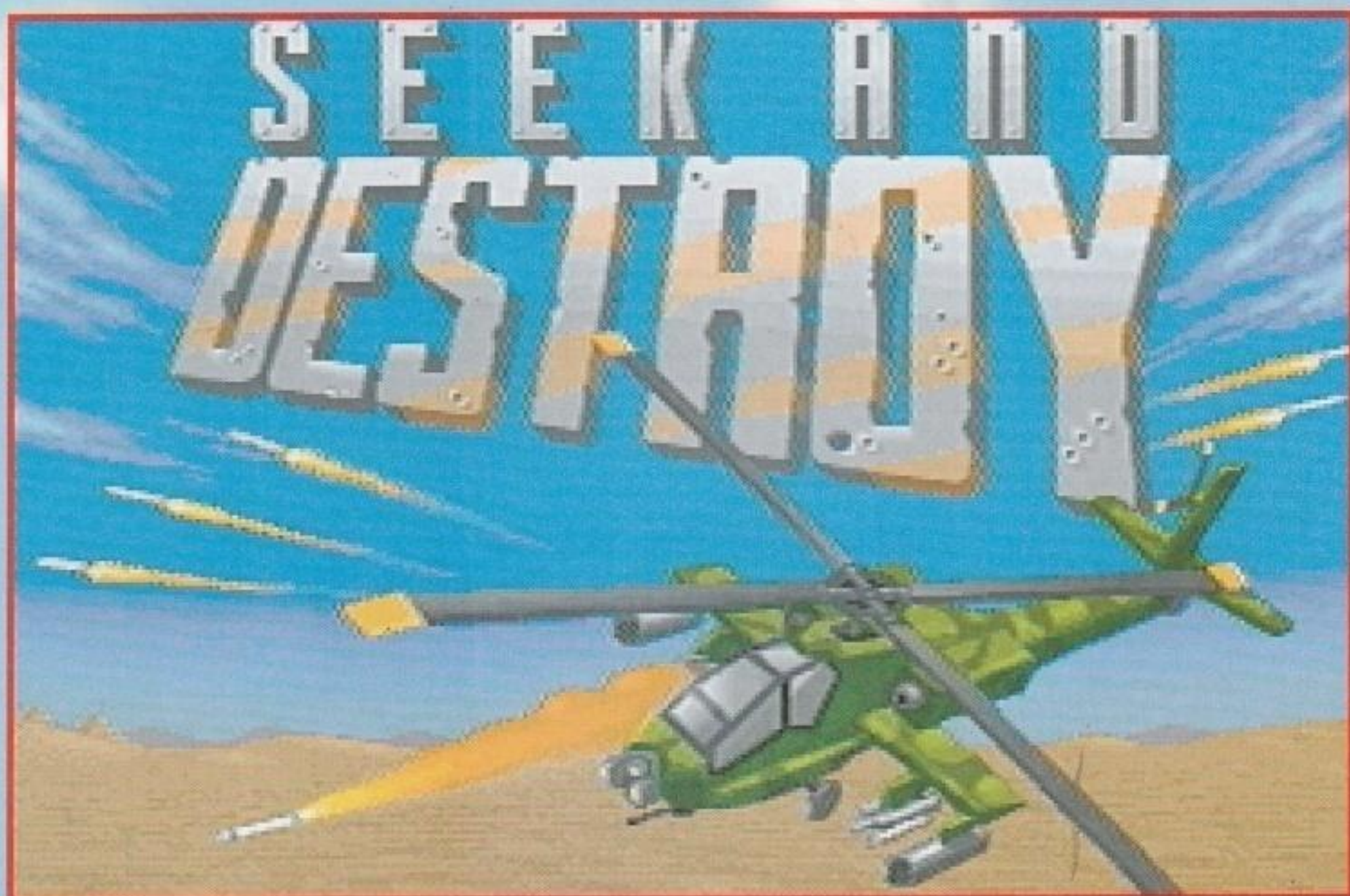
------ GIOCHI SUPER NINTENDO -----

ACCLAIM SOCCER 94	TELEFONARE !
ALADDIN	129.000
ALIEN VS PREDATOR	65.000
AMAZING TENNIS	75.000
B.O.B.	85.000
BATMAN RETURN	59.000
BUGS BUNNY	TELEFONARE !
DINOSAURS	59.000
F 1 -- POLE POSITION	TELEFONARE !
GUNFORCE	69.000
INCREDIBLE HULK	TELEFONARE !
NBA JAM !!	SUPERPREZZO !
RACE DRIVING	75.000
SENSIBLE SOCCER	SUPERPREZZO !
SPIDERMAN X-MAN	75.000
STAR TREK	TELEFONARE !
SUPER CASTELVANIA 4	85.000
T.M.N.T TURTLES	85.000
TAZMANIA.	89.000
VALKEN	69.000
WOLFCHILD	85.000

Spedizioni a mezzo posta, fino ad esaurimento scorte. Altri titoli a richiesta. Tutta la merce è garantita, ed è solo ORIGINALE (Euro, Usa, Jap). Disponibili listini per rivenditori.

GAME BOY SUPER NINTENDO GAME GEAR

 SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI L http://www.oldgamesitalia.net/

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Buongiorno. Senta vorrei comprare un bell'elicottero, sa, quei cosi dalla forma variabile con delle pale che girano, ma giiiirano...

Credo che tutti voi sappiate cosa sia un elicottero, quindi saltiamo la descrizione di questo e dedichiamoci a una visione più approfondita del mondo per carpirne il senso della vita... vabbè, forse ho un po' esagerato, meglio che mi contenga.
Seek and Destroy (che è anche il titolo di una canzone dei Metallica) è un autentico shoot 'em up, avete presente il genere, no? Ci sono un sacco di nemici sotto forma di astronavi, alieni, mostri, robot, etc., che voi dovrete prontamente "abbronzare" con una bella laserata al posto giusto (niente battute, please), naturalmente districandovi in una giungla di proiettili che fanno a gara per ridurre il vostro aviomezzo in una poltiglia più somigliante a uno scolapasta che a un mezzo creato per la salvaguardia umana (alè, partiamo con la banda!).

Ma non vi preoccupate, non dovrete buttarvi in mezzo ai soliti fetidi alieni che non si lavano mai i denti, anzi, in questo gioco tutto quello che vi si parerà davanti sarà solo ed esclusivamente terrestre! Insomma un videogioco con i piedi ben piantati per terra, (neanche tanto, visto che dovrete comunque volare, ma per fortuna non ad altezze mirabolanti). Il simpatico Apache (un modello di elicot-

RAFFO

Allora, prima di iniziare il commento, vorrei porre una domanda a tutti quelli che mi leggono: ma perché un gioco deve avere un titolo come questo? Perché non l'anno chiamato chessò: Iccio & Baciccio, oppure Moccolo & Sbrodolo. Vabbé, lasciamo perdere, questo gioco (non pronuncio il nome altrimenti mi innervosisco) secondo me non ha ragione di essere fatto su un trentadue bit, ma dico, guardate le foto, vi sembrano appartenenti a un gioco che gira su un trentadue bit? Secondo me no, ma parliamoci chiaro, io non ho nulla contro questo gioco, anzi, mi sono anche divertito a giocarci, ma è possibile che si spendano milioni in progetti megaavveniristici per poi fare giochi di questo tipo? Bah, non so che dire, di questo passo il progresso non ha ragione di continuare, né tantomeno macchine tanto belle e tanto potenti, tanto poi non le si sanno sfruttare...

tero molto conosciuto per la sua potenza) che potrete pilotare, infatti, si librerà sui 10-15 metri dal suolo: altro che bombardamenti "stealth"! Il nemico, a meno che non sia orbo, vi vede benissimo! Comunque non disperate, i mezzi di contrattacco a vostra disposizione sono in grado di "fare la differenza", tanto per cominciare potrete usare una quantità di armi di tutto rispetto quali: un classico mitragliatore Vulcan, un bel lanciarazzi, una serie di missili teleguidati aria-terra e aria-aria e un interessante opzione per attivare un vero e proprio "raid aereo" in grado di spazzare via tutti gli avversari dalla zona che state sorvolando... non male, eh?
Il gioco prende spunto da Desert

Strike: infatti vi verranno date da portare a termine delle missioni di difficoltà sempre crescente e piene di inconvenienti; dovrete sempre tener presente una serie di fattori e problematiche del caso, in poche parole il difficile sta nel completare una missione lottando tra il consumi di carburante, i missili che vi rimangono e le tonnellate di proiettili che vi piombano sulla testa (e non solo su quella).
Ma voi siete marine! E ogni giorno da marine è come un giorno al Grand Hotel! E tu che fai finta di niente, come ti chiami? Alex Rossetto, signore! Come, non ho sentito... ALEX ROSSETTO, SIGNORE! Bene, Mr. Rossetto, d'ora in poi ti chiamerai Palla di Lardo! Come dice signore? Ho detto che da questo momento ti chiami PALLA DI LARDO! ALLORA COME TI CHIAMI? Palla di lardo, signore! Non ho sentito! PALLA DI LARDO, SIGNORE! Bene palla di lardo, vai a pulire le pale dell'Apache!!! (Vieni qui, Mirkettino bello, che ti liscio le pale io... NdAlex) Dopo quello che ho scritto, minimo minimo, Alex mi fa impiccare in sala computer... comunque lasciamo stare le questioni redazionali e andiamo avanti (sbreng, badasbreg, aiaaaaah, sta buono Al, stavo scherzando!)
Bene, a questo punto (con un occhio nero) mi sembra che rimanga solo da scoprire cosa si celi dietro questo misterioso CD... Seek and Destroy tecnicamente è ben fatto, il paesaggio dove hanno luogo gli scontri ruota in stile SuperNES con una fluidità notevole e priva di rallentamenti.
Gli sprite sono ben fatti, ma un po' troppo grossi, inoltre l'area di gioco è abbastanza ristretta: appena ci si avvicina a un bersaglio si viene bombardati senza pietà e nel giro di pochi secondi vi ritrovate con un ammasso di lamiere. Le musiche iniziali sono fantastiche, in particolare il brano nella schermata dei titoli che ricorda molto la colonna sonora di Blade Runner, insomma il sonoro da CD è tutto un altro mondo!
In definitiva non si tratta di un brutto gioco, ma siamo ancora ben lontani dallo sfruttamento totale del CD32.

Mirko "TMB" Marangon

CD 32	
GRAFICA +Belle rotazioni -Paesaggio scarno	85
SONORO +Fantastiche musiche da CD +Effetti azzeccati	90
GIOCABILITA' +Inizialmente divertente	83
LONGEVITA' -Troppo frustrante!	79
VISION/MINDSCAPE	81

STRIKER

I mondiali di calcio sul tuo Super Nintendo!

SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT GENERATION SUPER NINTENDO

È ARRIVATO STRIKER, IL NUOVO CALCIO CHE MANDA IN CORNER TUTTO IL RESTO. UNA INCREDIBILE VELOCITÀ DI GIOCO PER UNA GIOCABILITÀ CHE NON CONOSCE CONFINI. COMPONI LA TUA SQUADRA E SCEGLI IL CAMPO, CON STRIKER I MONDIALI SONO GIÀ INIZIATI!

- 64 SQUADRE CON CARATTERISTICHE INDIVIDUALI DI GIOCO
- AGGIORNATO CON LE NUOVE REGOLE FIFA
- PASSWORD PER CONTINUARE UN CAMPIONATO
- VIDEATE IN ITALIANO
- OPZIONE PER PARTITE INDOOR 6 CONTRO 6
- ESCLUSIVO EFFETTO MOVIOLA

SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT

GENERATION SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT

STRIKER
Licensed by Nintendo
GiG
SUPER NINTENDO
PAL VERSION
elite

SUPER NINTENDO
SELECT START

AUT. MIN. N. 6/2322 - SCADE IL 31-3-94

GiG

Super Mario Watch
A grande richiesta la promozione continua fino al 31/3/94!

Nintendo®

PINBALL Dreams

GIOCATORI	1-4
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Forse voi che state dall'altra parte delle pagine (ebbene sì, noi redattori viviamo incastrati all'interno dei fogli) non ve ne rendete

conto, ma una delle cose più difficili quando si scrive una recensione è decidere in quale categoria ricadono i vari giochi. Un flipper può essere davvero considerato una "simulazione"? O forse è più corretto chiamarlo "puzzle"? O, perché no, "shoot 'em up"... (qui si sta degenerando).

Sabato sera. Vacanze. Mare, lago, montagna, non ha realmente importanza. Quello che importa è avere la serata libera, un'età tale da potere andare in giro da soli ma non sufficiente per spendere le ore in cerca di ragazze, e le tasche piene di monetine. Si tratta della sindrome da sala giochi, una malattia che bene o male ha colpito tutti noi (sia pure in misura diversa) e che si manifesta prevalentemente d'estate, in quei luoghi di villeggiatura dove non si trova mai niente di interessante da fare, se non stabilirsi permanentemente dentro un bar o un locale attrezzato per il divertimento elettronico. Probabilmente la maggior parte di voi ha vissuto una simile esperienza, dedicandosi anima e corpo ai vari Street Fighter II, Super Street Fighter II, Ultra Street Fighter II e Meta-iper-gigo-maxi-super-ultra-globale-Street-Fighter-II, o al limite sollazzandosi con Space Invaders e Pac Man.

I più vecchiotti, invece, ricorderanno senza dubbio l'ebbrezza del flipper. Parlo dei veri flipper, quelli dove si aveva un piano di gioco, due o tre rampe, una serie di tasselli da abbattere e la possibilità di spingere e strattonare il povero gioco per tutta la stanza, senza che quello iniziasse subito a urlare "tilt" e a fare suonare tutti gli allarmi di quartiere, e senza una serie smisurata di effetti sonori e/o visivi, completi di frasi digitalizzate tratte da questo o quel film. Il flipper rappresentava allora un primo, importante passo verso il divertimento elettronico, in particolare quello da sala giochi, ma permetteva un'intera-

zione molto maggiore, con la possibilità di prendere a cazzotti la macchina se questa faceva le bizze (provate a farlo con il Super Nintendo, e poi si ride).

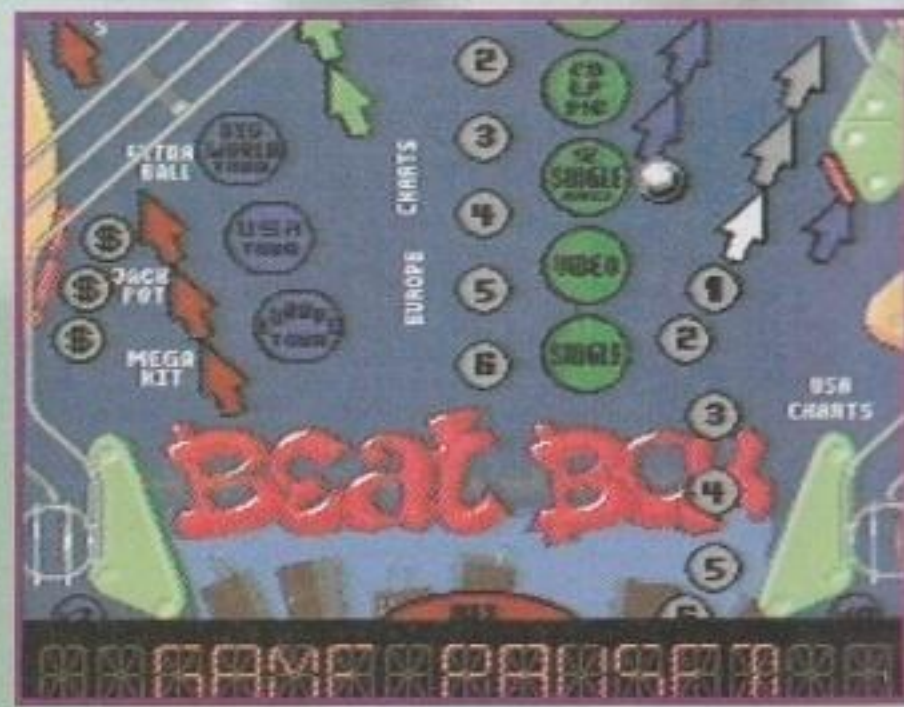
Ritrovare oggi questo "antico" passatempo infilato all'interno di una console elettronica richiama alla mente una miriade di ricordi, anche se le emozioni che offre una simulazione di questo genere non sono certo rapportabili a quelle dell'originale.

Pinball Dreams è, comunque, quanto di meglio si trovi al momento in commercio nel campo dei flipper su video, e la sua conversione non mancherà di rendere felici tutti i possessori di Super Nintendo. Il gioco, quasi totalmente identico alle versioni su computer, contiene quattro diversi flipper, ciascuno dotato di una propria struttura particolare e con un tema specifico: lo spazio, la ferrovia, la musica e l'orrore. Utilizzando il pad, in particolare il controllo direzionale e il tasto 'Y', si azionano i respingenti, mentre 'L' e 'R' consentono di spingere il flipper, aiutando così la pallina a entrare nelle zone bonus o a uscire dai pericoli. I punti, come ormai succede in tutti i flipper, vengono regalati a pacchi da svariati milioni l'uno (c'è la svalutazione anche qui: una volta, se facevi 2.000 punti eri un campione...). Naturalmente la scenografia e le musiche sono assolutamente di prim'ordine, con pezzi di parlato e luci a non finire.

Rispetto alle versioni su computer, la differenza fondamentale sta nello scrolling a 8 direzioni, mentre su Amiga e PC si limitava ad alto-basso.

In realtà, questo costituisce, almeno inizialmente, più uno svantaggio che un pregio. La difficoltà di gestire uno scrolling così complesso causa infatti frequenti rallentamenti e/o tremolii, decisamente scomodi quando si deve seguire ogni movimento della pallina, cercando magari di anticiparne la traiettoria. Fortunatamente, dopo le prime partite ci si riesce ad abituare a questo inconveniente, focalizzando la propria attenzione unicamente sulla pallina e, con la modica spesa di un paio di diottrie, si riescono anche a raggiungere punteggi interessanti.

Per quanto concerne il resto, non mancano rampe, corridoi, sopraelevate e via dicendo, il tutto supportato da un'ottima velocità di gioco. Leggermente inferiore alle versioni per computer, ma comunque una simulazione valida.

Andrea Fattori

SUPER NINTENDO	
GRAFICA + coloratissima + di impatto	92
SONORO + un sacco di musiche + grandi effetti sonori	94
GIOCABILITÀ - inizialmente fastidioso + divertente dopo le prime partite	82
LONGEVITÀ + 4 flipper diversi + un sacco di bonus	90
GAMETEK	88

R-TYPE III

83

GIOCATORI	1/2
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Se il primo era un grande gioco e il secondo al momento non me lo ricordo (ma comunque non è che doveva essere un granché) il terzo episodio della lotta tra il povero fesso che guida una Fiat Punto spaziale e l'altro povero fesso che si chiama Bydo (o qualcosa del genere) come sarà?

Non lo sapete vero? Non avete neanche la più pallida idea di come possa essere un gioco del genere? Siete terrorizzati dall'impossibilità di sapere se è un gioco per il quale valga la pena di aprire il portafogli o meno? Non state nella pelle quando vedete la confezione troneggiare dal vostro negoziante che rifiuta categoricamente di farvelo vedere perché, come dice lui, "se dovessi far vedere i giochi a tutti non riuscirei più a lavorare"? E io cosa ci posso fare? Se mi dite che vi fidate di un umile redattore che cerca di guadagnarsi la pagnotta quotidiana allora qualcosa posso provare a mettere giù qualcosa (sì, la penna, che l'articolo lo facciamo scrivere a qualcuno che ne capisce qualcosa NdAlex). Mmmh, sento una vocina che mi dice che forse è meglio cominciare a parlare della storia. Bene, farò così.

Dopo anni di predominio il vile e lussurioso Bonamici venne imprigionato assieme a tutto il suo esercito di ragazze (le temutissime guerriere appartenenti allo squadrone "IARALENON"). La pace e la tranquillità sembravano tornati in tutto l'universo fino a che una guardia carceraria non scoprì che una delle prigioniere era fuggita: Ambra si era dileguata. Sì, proprio lei, la più pericolosa del gruppo era riuscita a fuggire.

Fu dato l'allarme generale, tutte le navi della Federazione Unita dei Pianeti (USS Enterprise compresa) si misero alla ricerca della fuggitiva... purtroppo però era ormai tardi. L'ormai ventisettenne ragazza (non dimentichiamoci che il gioco è ambientato nel futuro!) era riuscita, tramite le sue ex conoscenze, a tirare su un vero e proprio esercito. Una potenza bellica incredibile, migliaia di astronavi, mech e dispositivi bellici pronti a conquistare con la forza tutte le reti televisive del mondo per dare vita a un unico, terrificante network "ANTENNA AMBRA". Quale orrore...

Ma cosa c'entrerà mai questo con Bydo? Pazientate. Dovete infatti sapere che questi non è altro che il nome di battaglia della crudele femmina!

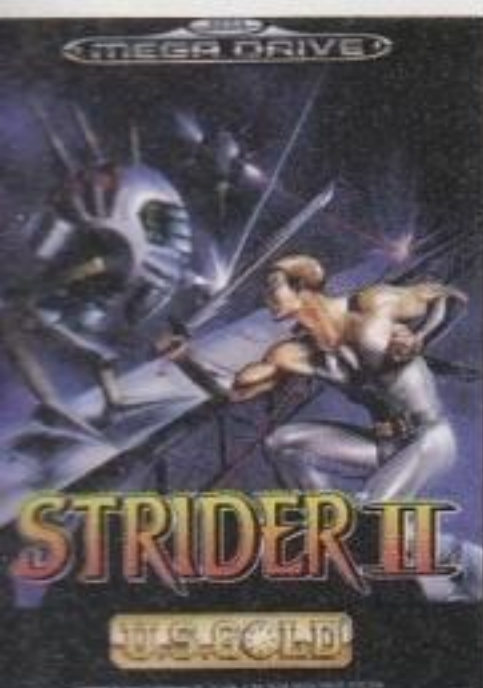
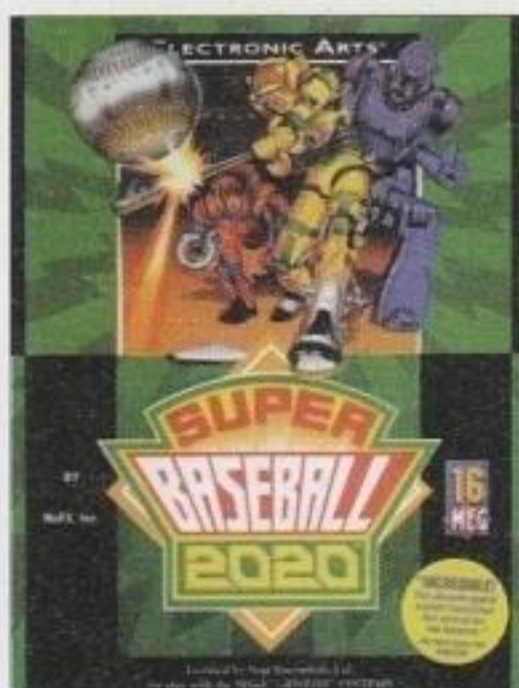
By the way, dopo mesi di ricerche l'USS Enterprise riuscì a individuare la posizione esatta dell'esercito di Ambra. La crudelissima non perse però tempo e l'Enterprise è ora solo un ricordo, così come un ricordo sono James Kirk, Spock e tutto l'equipaggio della Constitution Starship. Tutto sembrava perduto, rimaneva solo una cosa da fare, una soluzione drastica dalle probabilità di riuscita piuttosto scarse: l'Ammiraglio della Federazione Alexey Littlered chiamò quel suo vecchio amico cacciatore di taglie, grande combattente di molte guerre, che aveva contribuito a catturare Bonamici assieme alla

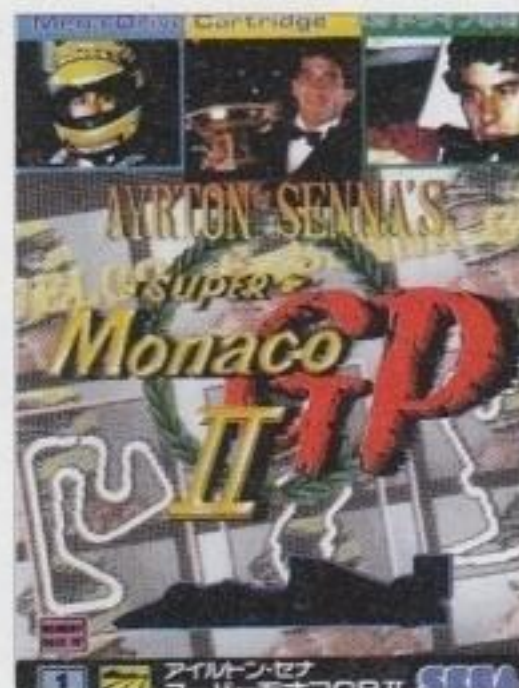
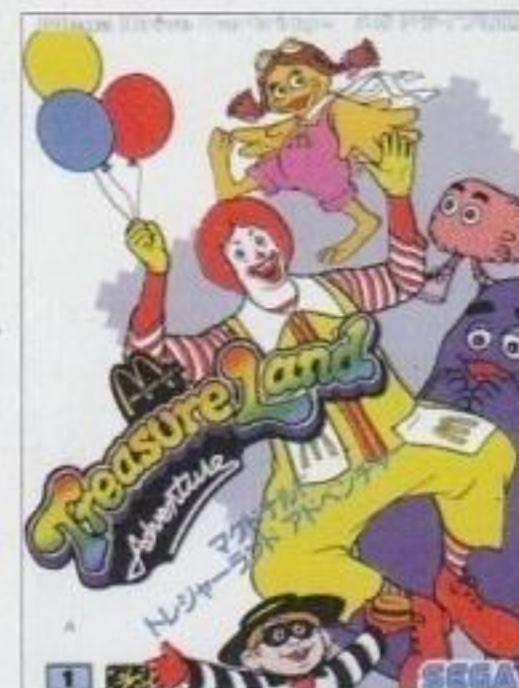
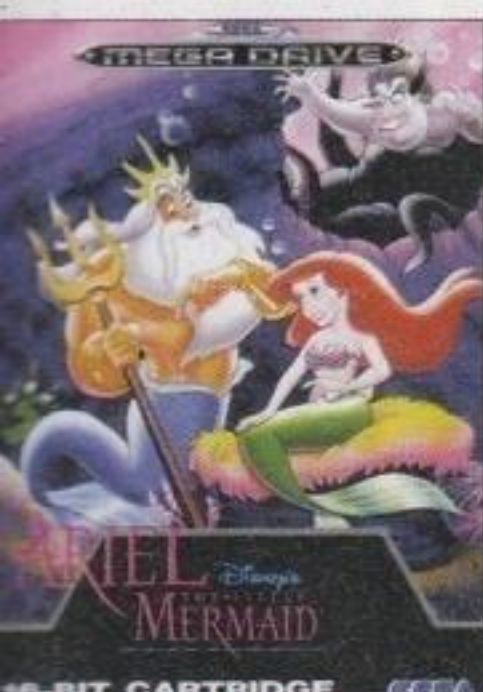
Federazione (dietro lauta ricompensa naturalmente!) e se c'era qualcuno che poteva farcela questo era lui.
Lo soprannominavano Lobo, ma il suo nome in codice era... Luke Skywalker? NO!... Clint Eastwood? No!... Alex Rossetto? Sì figuriamoci... Niente di tutto questo, il nome era BDM (ok, ok, fra un po' la smetto e comincio a parlarvi del gioco però ammettete che la storia è quantomeno originale!!!).
Tutto era pronto, BDM fece gli ultimi check alla propria nave, una R-Type modello 3, una gran bella bestia da domare: piccola di dimensioni, ma con un volume di fuoco davvero letale (l'esatta descrizione di BDM con il suo accendino in mano NdAlex). Salì a bordo e scelse febbrilmente l'unità di supporto che lo avrebbe accompagnato (in parole povere il pod!): quella classica, quella semi organica o quella decisamente organica! Ognuna possedeva vari tipi di armi potenziabili e configurazioni di diverso tipo. La scelta fu fatta e l'astronave si librò nel cielo fino a raggiungere la parte più remota della galassia, pronta a fronteggiare Bydo-Ambra!

R-Type III si presenta come il classico, trito e ritrito shoot 'em up senza uno storyboard che possa definirsi tale (da qui la rielaborazione della storia). Come potrete vedere dalle foto il gioco vanta uno scrolling orizzontale e ricorda decisamente i precedenti episodi della serie anche se, devo ammetterlo, qualche miglioria è stata aggiunta: Prima tra queste la possibilità di scegliere il pod aggiuntivo preferito: quello classico, più altri due che dovrebbero rappresentarne l'evoluzione.
Lo schema di gioco rimane il medesimo che ha contraddistinto questa trilogia (e, più in generale tutta la categoria degli shoot 'em up a scorrimento orizzontale usciti in questi ultimi anni): si parte con tre vite a disposizione e con uno sparo abbastanza spartano. Naturalmente procedendo nel gioco le cose migliorano sensibilmente: dovete sapere infatti che saltuariamente appariranno delle forme di vita biomeccaniche le quali, una volta distrutte, rilasceranno dei power up che accresceranno la vostra potenza di fuoco o la vostra velocità. Ogni pod ha tre livelli di

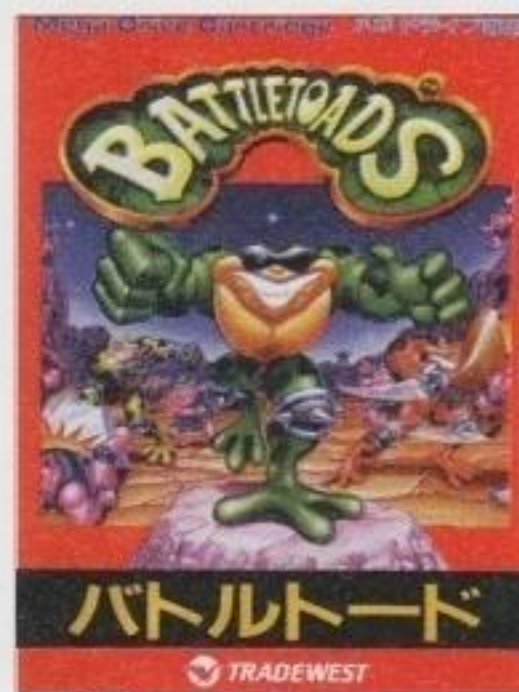
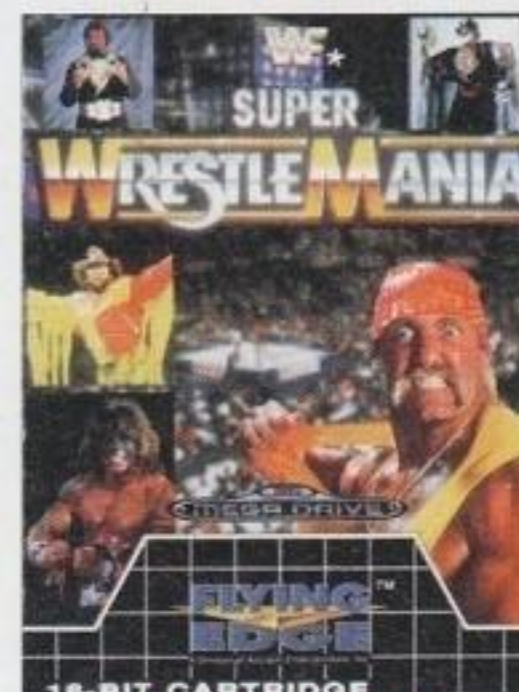
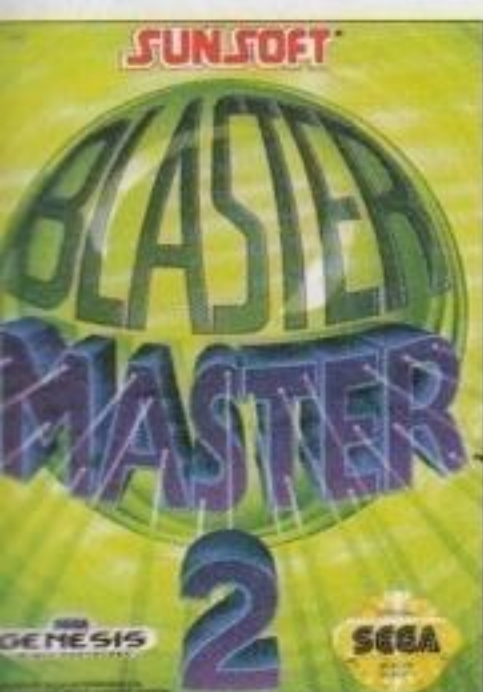
I primo R-Type (che sta per "ertaip", e non come lo chiamano i più ignoranti "rotaip") è stato uno dei coin-op che ha fatto storia, grazie soprattutto alla grafica devastante e al mitico "beam" copiato più o meno da tutti. Questo terzo episodio prosegue nella "corsa agli armamenti" inaugurata da Super R-Type, visto che sono a disposizione ben tre beam diversi e altrettanti pod, ognuno munito di altri tre (ecchebbarba) sistemi d'armamento. A parte questo, c'è un sacco di bella grafica, delle musichette intriganti e degli effetti sonori totalmente fuori luogo. Se vi piaceva il primo, vi piacerà anche questo, visto che più o meno sono la stessa cosa.

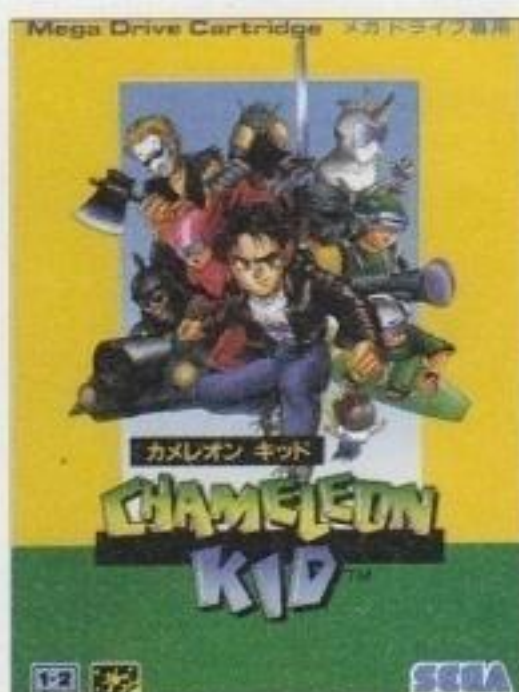
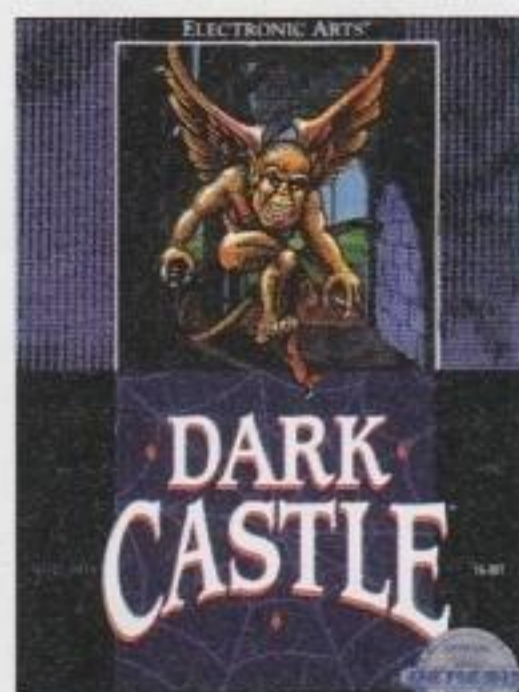
TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)
FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

ORDINA SUBITO:
02 - 33000036 (5 linee r.a.)

L. 59.000

L. 59.000

L. 49.000

L. 49.000

L. 59.000

L. 59.000

L. 49.000

L. 49.000

L. 39.000

L. 39.000

L. 39.000

L. 69.000

L. 39.000

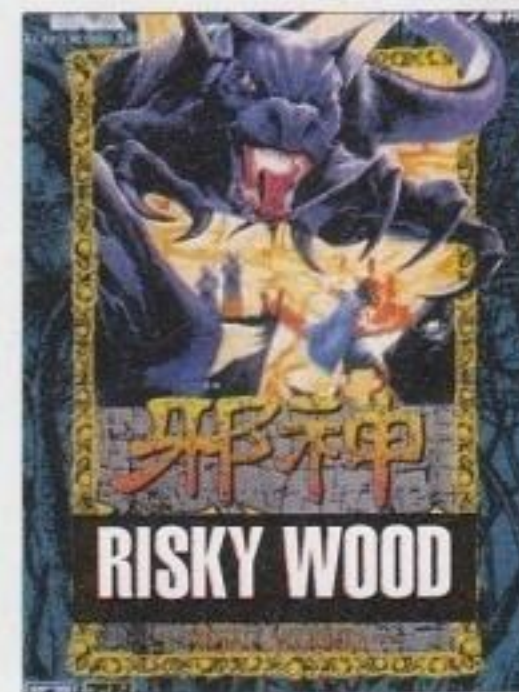
L. 49.000

L. 69.000

L. 29.000

TUTTI I LOGHI E I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO PROPRIETARI. I PREZZI SOPRA RIPORTATI SONO IVA COMPRESA. TUTTI I PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA.

...VIZIO DI VENDITA PER C...

http://www.oldgamesitalia.net/

potenziamento e inoltre possiede svariati tipi di armamento anch'essi potenziabili per un massimo di tre volte.
Altra innovazione aggiunta è il beam: lo so, lo so, c'era anche nel primo gioco, però qui ne abbiamo due tipi diversi. Quello classico e quello denominato "CATTIVO!". Caricatelo al massimo (due volte la barra di energia presente a fondo schermo) e, una volta rilasciato il tasto di fire, una gragnuola di colpi si

proietterà in tutte le direzioni. Ma non è finita qui! Per un tempo limitato dopo aver sparato questo colpo, già devastante per i fatti suoi, potrete sparare in orizzontale dei fasci di plasma devastanti. Grande!
I livelli sono tanti, tutti ambientati in posti diversi: nello spazio, dentro una costruzione organica e via discorrendo.
Alla fine di ogni livello non mancherà poi il canonico mostrone finale, sempre più grosso e cattivo. Ricordate: organico o meccanico pensate solo a fargli saltare la testa (o quello che c'è al suo posto!) al più presto possibile!

Il gioco in definitiva è proprio tutto qui... niente di più, niente di meno.
La grafica è realizzata più che ottimamente anche se, purtroppo, risente di alcuni rallentamenti che non sono certo piacevoli. Per ciò che riguarda l'aspetto sonoro invece siamo messi piuttosto bene, belle sia le musiche che gli effetti. R-Type III attrae principalmente per l'enorme carica di devastazione che è possibile scaricare sui vostri nemici quando la potenza di fuoco della vostra astronave raggiunge il massimo. Peccato però per il solito piccolo inconveniente: una volta crepati si riparte con zero armi. Questo aspetto da un lato accresce la longevità del prodotto, ma dall'altro lo potrebbe rendere frustrante per i meno esperti.
In definitiva comunque R-Type III si rivela un'acquisto giustificato soprattutto per i fan dei precedenti episodi e, solo in un secondo momento, per quelli dello shoot 'em up. Se riuscite cercate di dargli un occhio prima di mettere mano al portafoglio (frase tratta dal manuale del perfetto redattore, in dotazione a tutti i redattori videoludici di questo mondo!)

Stefano BDM Petrullo

PIERMARCO

Se volete sapere cos'è che indubbiamente distingue R-Type 3 da tutti gli altri shoot 'em up in circolazione per il gioiellino di mamma Nintendo, ecco svelato il vostro claustrofobico interrogativo: gli effetti sonori assolutamente beoti; i peggiori mai sentiti in uno spara e fuggi dai tempi di Galaxians. Per il resto, non è malvagio: a parte i rallentamenti si lascia giocare, e soprattutto non è facilissimo finirlo. Io, però, continuo a preferirvi Macross. Passo e chiudo.

SUPER FAMICOM	
GRAFICA + Bella in foto e ottimi gli sprite - Alcuni fastidiosi rallentamenti	82
SONORO + Ottime le musiche + Gli effetti sonori non sono male	88
GIOCABILITA' + Frenetico fin quando non rallenta - Può risultare a volte frustrante	87
LONGEVITA' + Se vi piace il genere + ne avrete di joypad da consumare...	90
IREM	83

92

GIOCATORI	1-2
LIVELLI	12
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

SONIC 3

In questa nuova puntata dell'epica avventura del porcospino blu, Sonic veste i panni del cattivo, che potrete divertirvi a picchiare, strapazzare, stropicciare, mutilare e devastare a volontà. Naturalmente è prevista una versione da tavolo del gioco, per la quale la Sega ha comprato i diritti dell'Allegro Chirurgo, e che verrà vietata ai minori di 43 anni...

No, non preoccupatevi, non è assolutamente vero. Solo che, se avessi cominciato ammettendo che il porcospino blu è arrivato alla propria terza avventura esattamente con la solita storia, probabilmente non sareste andati avanti a leggere.

Questa volta Sonic deve fronteggiare il malvagio Doc (ma non mi dite), che (guarda un po'...) ha rapito tutti i suoi amici e li ha imprigionati all'interno di speciali gabbie (davvero?). Naturalmente non si tratta di un'impresa facile, e per riuscire a portarla a termine il nostro eroe blu dovrà attraversare ben 6 terre diverse, dalla giungla all'acqua, dalle colline alla città (che novità!)... A parte gli scherzi, la storia è la solita delle puntate precedenti, ma il gioco resta comunque un grande classico, sempre velocissimo e con un sacco di bonus sparsi per il mondo.

Partiamo comunque dall'inizio: solitamente a questo punto è il turno della storiella, con tanto di cattivone che arriva notte tempo, rapisce gli ignari animaletti del bosco e li nasconde, e con Sonic che, di fronte alla temibile scoperta, si lancia subito all'inseguimento. Ma visto che ormai tutti la conoscono a memoria, e che per quanto possa essere diversa in alcuni dettagli dalle precedenti è comunque basilarmente identica, vi risparmierò la pena di sentirla nuovamente. Vorrei invece sottoporre alla vostra attenzione un dilemma che mi assilla da tempo (e che probabilmente molti di voi condivideranno), e che credo me-

http://www.oldgamesitalia.net/

riti di essere approfondito: come può venire in mente, a un programmatore, di utilizzare un por-

cospino blu come proprio eroe? O, peggio, una volpe con un sacco di code? Vedendo il prodotto completo non si può che ammettere la genialità di una simile intuizione, l'elemento dissacrante di un tale simbolo nei panni di eroe, ma come può nascere un'idea così strampalata?
Provate a immaginarvi il nostro programmatore che, una bella mattina, accende il proprio computer e si mette a pensare a quale gioco potrebbe realizzare per riuscire a sfondare nel mondo videoludico. Probabilmente era reduce da una di quelle feste che lasciano la testa (e anche il resto del corpo) in condizioni a dir poco penose, una di quelle allegre serate dove ci si fuma peli di cammello e si beve estratto di cactus velenosi (ragazzi, non provate mai a farlo a casa vo-

stra!)(tutti a casa di Andrea, yiiihaaaa! NdAlex). Mentalmente devastato ha raggiunto la base di lavoro e, con un notevole impegno psico-fisico, è riuscito a focalizzare sufficientemente la propria attenzione per ricordarsi su quale pianeta viveva: peccato che non sia riuscito anche a ricordare il piano dimensionale...
Così, alternando visioni apocalittiche ad allucinazioni nelle quali si trovavano coinvolti elefanti rosa, serpenti con le orecchie pelose e politici onesti, ha iniziato a pensare al soggetto per il proprio capolavoro. La prima idea deve essere stata quella di un gioco di spionaggio, con un lama (animale o santone, tanto il risultato non cambia) come protagonista e degli alligatori buoni nella parte dei nemici. Scartata questa per mancanza di originalità, è probabilmente passato a considerare un nuovo gioco sportivo, dove tutti devono cercare di non toccare una palla posta al centro di un campo ottagonale a tre lati, stando anche attenti a non pronunciare mai le parole "bianco" o "merluzzo", ma senza dimenticare di innalzare inni in finnico. I protagonisti sarebbero stati dei simpatici ornitorinchi affetti da problemi di obesità, guidati da una giraffa affetta da vertigini per altezze superiori ai venti centimetri, e costretta a vivere con la testa appoggiata per terra. Inutile dire che anche questa idea venne ritenuta troppo classica, e quindi scartata.
Mentre il nostro impavido programmatore stava continuando a sforzare le proprie meningi - ormai ridotte allo stato di un residua-

DISTRIBUTORE ESCLUSIVO DI: **DATEL ELECTRONICS** e **COMPUTER & ENTERTAINMENT INC.**

Magic Bubble il Puzzle Game più bello del mondo sul tuo **MEGA DRIVE**

Disponibile nei migliori negozi

Aquista una cassetta di Magic Bubble, spedisci il bollino che troverai sulla confezione del gioco insieme alla foto del televisore con il tuo punteggio massimo raggiunto e una tua foto formato tessera completa di dati anagrafic[...] e vincerai **n° 1 MEGA CD** La classifica verrà aggiornata d[...] volta in volta e apparirà sulle riviste specializzate

La gara avrà termine il 1° dicembre 1994.

Finalmente **ACTION REPLAY** (l'adattatore definitivo) è qui.

Più immagini, vite infinite, illimitata energia, effetti speciali, extra carburante/munizioni. Diventa invincibile con ACTION REPLAY.

MEGA DRIVE · SUPER NINTENDO · GAME GEAR · GAME BOY

Quando il gioco si fà duro ACTION REPLAY scende in campo.

E inoltre **DATEL ELECTRONICS** è anche:

CDX
Rende compatibile tutti i CD provenienti da qualsiasi nazione sul tuo MEGA CD

PRO UNIVERSAL ADAPTER
Ti permette di utilizzare le cartucce americane e giapponesi codificate e protette sul SUPER NINTENDO e MEGA DRIVE

LE NOSTRE FANTASTICHE OFFERTE Disponibile nei migliori negozi **LE NOSTRE FANTASTICHE OFFER[...]**

GAME BOY	
Batman	65.000
Humans	65.000

GAME GEAR	
Alesta II	55.000
Green Dog	65.000
Robocop VS Terminator	75.000
Jungle Book	75.000

MEGA CD	
Sonic CD	90.000

NEO GEO	
Fatal Fury Special	
Samuray Shodown	
World Heroes II	

MEGA DRIVE		
Asterix	110.000	(Euro)
Rocket Knight Adventure	90.000	(Jap)
Jurassic Park	80.000	(Jap)
Gunstar Heroes	85.000	(Jap)
Ultimate Soccer	65.000	(Jap)
Mc Donalds Treasure Land	55.000	(Jap)
Nhl Hockey '94	95.000	(Euro)
Ninja Turtles Hyper Stone	80.000	(Euro)
Bubsy	80.000	(Usa)
Dracula	110.000	(Euro)
B.O.B.	75.000	(Usa)
Jungle Strike	95.000	(Usa)
Aladdin	115.000	(Euro)
Sensible Soccer	115.000	(Euro)
Street Fighter II C.E.	125.000	(Euro)

SUPER NINTENDO		
Super Formation Soccer	75.000	(Jap
F1 Circus	75.000	(Jap
Tetris + Bombliss	90.000	(Jap
Yoshes Cookie + Pupazzo (20 cm) di Yoshy	90.000	(Jap
Flying Hero	100.000	(Jap
Super Bomberman	95.000	(Jap
World Hero	120.000	(Jap
Art of Fighting ECCEZIONALE	110.000	(Jap
B.O.B.	75.000	(Usa
Super Mario All Star	100.000	(Usa
Last Action Hero	95.000	(Euro
Pop Twin Bee	90.000	(Euro
Ninja Turteles Tournament Fighter	120.000	(Euro
Final Fight II	100.000	(Jap

TELEFONATECI per i titoli del 3 DO - JAGUAR - e per tutte le novità

GRIPHON ENTERPRISE s.r.l. - Tel. 081/928999 - Fax 081/5177985 - Indirizzo Postale: Via Fucilari, 28 - 84014 Nocera Inferiore (Sa)

[...]enticate, potrete noleggiare i vostri giochi prefer[...]
[...]OCLUB LINUS - Via Astuti, 27 - Nocera Inferiore[...]

to tossico premasticato -, l'incredibile accadde: dalla porta del suo ufficio fece il proprio ingresso il direttore dello studio. Naturalmente questa non sarebbe stata una cosa così incredibile, se non fosse che la percezione distorta del nostro trasformò il povero uomo in un enorme porcospino blu. Sarebbe stato lui il nuovo eroe della Sega, l'idolo di tutti i videogiocatori del mondo; l'unico problema era riuscire a convincerlo, poiché il buffo animale aveva la strana pretesa di essere il direttore di uno studio di software, ma anche a questo si sarebbe trovato rimedio.
Naturalmente l'eroico programmatore, interrogato a riguardo di questa mistica esperienza, negherebbe tutto con vigore. Della giornata in questione ricorda infatti poche cose (a parte il ricorrente incubo degli elefanti rosa); ammetterebbe, al massimo, di non ricordare l'origine dell'intuizione, e di avere trovato un confuso appunto su di un porcospino blu sul proprio computer, il giorno seguente. Secondo alcune voci non ufficiali sarebbe stata la donna delle pulizie a ispirare Tails, mentre per Knuckles, il nuovo personaggio di Sonic 3, bisogna risalire alla guardia medica rasta che si è occupata di riaccompagnarlo a casa.
Inutile sottolineare che questa è solo una nostra versione dei fatti, e che il tutto potrebbe essere andato in maniera molto diversa (magari al posto dei peli di cammello aveva fumato scaglie di coccodrillo!). L'unica cosa certa è che quell'intuizione era destinata a cambiare il futuro dei videogiochi!
Sistemata anche questa spinosa (è la parola giusta...) questione, passiamo al gioco vero e proprio. Come avrete capito dalle prime battute della recensione, le differenze rispetto ai precedenti Sonic sono veramente poche, sia per il sistema di gioco, sia per la storia, sia per le ambientazioni. Abbiamo anche citato l'introduzione di un nuovo personaggio, Knuckles, un simpatico esemplare di echidna color fucsia (se non sapete cos'è un'echidna, peggio per voi), terribilmente carogna e sempre pronto a mettere i bastoni tra le zampe di Sonic. Ritroviamo comunque il perfido Doc, con tanto di macchine volanti e spara fiamme, le monetine da collezionare, i bonus nascosti e i quadri speciali che già abbiamo imparato a conoscere e amare (od odiare, a seconda dei casi).
Nella versione a un giocatore è possibile utilizzare Sonic da solo, Sonic con il supporto di Tails o Tails da sola: nel primo caso il gioco è più difficile, mentre nell'ultimo è più semplice.

Naturalmente è anche possibile giocare con il supporto di un amico, utilizzando così entrambi i personaggi. Oltre al gioco normale è comunque possibile dedicarsi anche alle prove di velocità, suddivise in tre specialità: Grand Prix, Match Race e Time Attack. La prima consente un confronto diretto (con il computer o un avversario umano) su tutti i percorsi presenti, la seconda limita la sfida a un solo percorso e la terza offre invece una gara contro il tempo, nel tentativo di stabilire il record di velocità. In queste tre prove lo schermo è diviso a metà, ma con risoluzione e nitidezza che fanno dimenticare gli orribili flickeraggi della scorsa edizione.

Sonic 3 non offre dunque innovazioni dal punto di vista dell'ambientazione e del sistema di gioco, ma che dire del resto: la grafica è, come al solito, di ottimo livello, così come il sonoro e lo scrolling, per non parlare poi dell'elevatissima velocità. E la giocabilità non cambia di un millimetro, con un'interfaccia comoda e veloce. L'unico punto che potrebbe non essere pienamente soddisfacente è la longevità, ma solo per coloro che hanno già giocato le precedenti versioni, e che potrebbero stufarsi nel ritrovare le stesse ambientazioni.
In definitiva, Sonic 3 resta un titolo veramente eccezionale, ma solo per coloro che non si sono già stufati del porcospino blu!

Andrea Fattori

MA

Snobbare ciò che è di moda è sempre più "in" (abbastanza paradossale, ma vero, basta vedere ciò che la gente pensa di Mario), e forse è per questo che a prima vista Sonic 3 non si presenta benissimo. La verità è che soddisferà pienamente tutti i fan della serie, essendo una diretta ma non radicale evoluzione del secondo episodio, con nuove mosse, nuovi power-up, nuovi tipi di ostacoli e "enigmi" e una realizzazione tecnica davvero magistrale ("marchio" di tutti i Sonic - quelli veri, non il Pinball). Con questo non voglio dire che sia IL gioco, mr. "Finedimondo", piuttosto quello che ci si poteva e doveva aspettare dal terzo episodio della serie più popolare tra i possessori di Megadrive. Mi sono spiegato bene?

MEGA DRIVE	
GRAFICA + pulita e colorata + velocissima	93
SONORO + incalzante ma... + ... non noioso	93
GIOCABILITÀ + superveloce + immediato e coinvolgente	94
LONGEVITÀ + un sacco di strada da percorrere - solite ambientazioni	87
SEGA	92

http://www.oldgamesitalia.net/

COMPUTER VIDEOGIOCHI:

Nintendo

Master System II

PC COMPATIBILE

GAME GEAR

GAME BOY

MEGADRIVE

commodore

SuperNintendo

VENDITA NOLEGGIO E PERMUTE ACQUISTO DELL'USATO CONTANTI

VASTO ASSORTIMENTO DI PROGRAMMI ORIGINALI PER AMIGA PC COMPATIBILI E TUTTE LE CONSOLE

NON AVENDO MOLTO SPAZIO A DISPOSIZIONE NON POSSIAMO ELENCARVI TUTTI I GIOCHI E GLI ACCESSORI DISPONIBILI. LA NOSTRA DITTA VI PUO ASSICURARE COMPETITIVITÀ. VE NE POTETE RENDERE CONTO VENENDOCI A TROVARE OPPURE TELEFONANDOCI !!

ULTIMISSIMI ARRIVI E TUTTE LE NOVITÀ DIRETTAMENTE DAL GIAPPONE E AMERICA! PREZZI DA INGROSSO!

VENDITA PER CORRISPONDENZA

ODIS S.r.l.

PIAZZA PONTE LUNGO, 3 - (APPIA NUOVA) ROMA - TEL. 06/7016436

91

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

MA

Ma cos'è, Hook 2? No, fortunatamente è molto meglio. Skyblazer vanta una grafica davvero sensazionale (soprattutto le animazioni), un sonoro competente e uno schema di gioco sul classico andante. Facendo 2+2 (5, naturalmente) potremmo dire che Skyblazer sembra una cosa bella, e invece... E' meglio. Divertente, veloce, abbastanza vario e non troppo complesso. Ricorda altri seimila giochi, ma non è che sia un difetto...

Dopo la mastodontica anteprima nel numero 25, ad opera del nostro glorioso e fin troppo buono caporedattore (vero, Bovas?), ecco finalmente la recensione vera e propria dell'ultimo gioiellino Sony/Imagesoft.

Tanti e tanti secoli fa, in un'era ormai dimenticata da Kronos, il mondo era dominato dalla magia, e forze potentissime, sia benigne che demoniache, lo abitavano. Creature di razze diversissime, molte delle quali si sarebbero poi estinte, restando solo appannati ricordi in vecchie favole, vi convivevano. Elfi, gnomi, orchi, draghi, ninfe, demoni, ciclopi, erano solo alcune delle specie che, insieme a quella umana, dividevano le terre conosciute. Gli uomini, pur essendo il genere più debole, vantavano una grande intelligenza, qualità che li avrebbe visti unici superstiti degli immani cataclismi a venire, e soprattutto possedevano una profonda conoscenza delle arti magiche.

Così, i più saggi tra i maghi della razza umana avevano fondato un luogo di raccoglimento meditativo, depositario di ogni conoscenza soprannaturale e fulcro di energia magica, il Sacro Pantheon Mistico.
Qui, giovani accoliti venivano iniziati alla magia bianca, e divenivano portatori di

http://www.oldgamesitalia.net/

YBLAZER

pace e prosperità.
Ma le forze del male, che non restavano indifferenti alla tranquillità di quel venerabile luogo, decisero un giorno di turbarne la serena atmosfera. Raglan, il Signore delle Tenebre, convocò Ashura, demone e Signore della Guerra, ordinandogli di rapire ed immolare sull'altare del male Arianne, giovane e bellissima maga, la predestinata dal Grande Mago a guidare il Consiglio del Sacro Pantheon.

E così accadde: in una notte tempestosa il demone Ashura volò, con le sue possenti ali da pipistrello, sopra il Pantheon, e rapì Arianne. A nulla valsero gli sforzi di Sky, un giovane mago innamorato, come tutti, del resto, della bellissima Arianne; Ashura lo ferì con un letale fulmine incantato.

Quando Sky riprese conoscenza, capì di trovarsi nel Kynurtia, il sacro luogo di cui aveva sentito parlare sin da fanciullo, l'unica stanza del Pantheon a cui era vietato l'accesso ai novizi.

Vicino a lui era in piedi il Grande Mago, che lo guardava con gravità.

"In te scorre il sangue di Skylord, uno degli antichi fondatori del Pantheon Mistico; solo tu potrai salvare Arianne e sconfiggere Ashura", pronunziò con solennità il Grande Mago.

"Ma io, sono appena agli inizi, come potrò mai...", balbettò confuso il giovane.

"Tu apprenderai i segreti di numerose magie lungo il tuo viaggio, e dovrai padroneggiare le tecniche dei quattro

http://www.oldgamesitalia.net/

elementi della natura (acqua, terra, aria e fuoco) prima di imparare la magia della Fenice, l'unica arma che può sconfiggere le forze del male", disse il Grande Mago.
Sky si alzò in piedi e annuì senza esitazione.
"Ogni volta che ti sentirai senza forze io lo avvertirò, e ti teletrasporterò qui per ridartele, poi ti mostrerò il tracciato mistico col quale potrai ritornare dove ti trovavi... Ora però è già tardi; riposa, perché domani ti attende un lungo cammino..."
In quel momento Sky comprese l'importanza e la portata del compito affidatogli dal Grande Mago, e dentro il suo cuore giura a se stesso che sarebbe stato degno della fiducia riposta in lui. Quella notte non riuscì a prender sonno e cercò di immaginare cosa lo avrebbe atteso.
Questa è, in summa, la storia del gioco, narrata anche durante la presentazione animata.
Skyblazer è un platform in prospettiva laterale a scorrimento prevalentemente orizzontale, ed è chiaramente un gioco sulla falsariga del mitico Super Ghouls'n'Ghosts. Realizzato dagli stessi programmatori di Hook (come non riconoscerne gli artisti grafici?), Skyblazer è certamente più ampio, vario (vedere lo schermo bonus alla Pilotwings o quello della torre alla Nebulus) in situazioni e soprattutto più difficile (ma non poi di tanto, in fondo).
Lo spunto originale che lo distingue dagli altri platform dello stesso tipo è proprio la possibilità di usare le tecniche magiche acquisite progredendo negli stage; avrete a disposizione, oltre all'energia vitale, anche un'energia mistica che sprecherete nel lanciare incantesimi nei momenti

ANDREA

Skyblazer è, indiscutibilmente, un buon gioco. Innanzitutto la grafica è ben definita, con un sacco di colori e dei buoni fondali, rigorosamente in parallasse. Anche il sonoro non è assolutamente male, anzi, unisce in maniera sapiente effetti sonori e musiche di atmosfera. Le animazioni sono di alto livello, fluide e scorrevoli, con un numero di frame più che sufficiente per rendere i movimenti fluidi e realistici. Anche il numero di cattivi, meta-mostri di fine livello, bonus più o meno nascosti e armi è di tutto rispetto, così come la giocabilità e la longevità.

http://www.oldgamesitalia.net/

che riterrete più opportuni. Alcuni punti di particolari livelli risultano davvero difficili da affrontare se non selezionate la magia giusta e questo, oltre al fatto che nella fase avanzata del gioco non avrete un percorso obbligato da percorrere, dovrebbe darvi un'idea di quanto Skyblazer risulti intrigante.

La grafica è colorata e curatissima nelle animazioni, negli effetti di parallasse e in alcune zoomate e usi vari del Mode 7; la musica risulta invece un po' naif, ma comunque godibile, anche se indubbiamente meno coinvolgente della mitica colonna sonora di John Williams rielaborata nel gioco di Hook.

La giocabilità è immediata e tangibilmente elevata grazie al sistema di password (il famigerato tracciato mistico di cui vi ho già parlato) che vi permetterà di ricominciare dallo schermo in cui eravate deceduti nella partita precedente. La longevità è infine mediamente assicurata dal numero degli stage e dalla varietà degli stessi, che vi intrigheranno al punto di rigiocarli anche avendoli già completati una volta, per ammirarne gli sfondi o le azioni di gioco.

Se siete (come me) della vecchia guardia di Super G'n'G non esitate ad acquistare Skyblazer, in caso contrario fateci comunque un pensierino e non ve ne pentirete. Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

ALEX

Dopo l'intervista al produttore del gioco (nel già citato numero 25 della rivista) mi verrebbe da segare Skyblazer solo per rovinare al tizio i pomeriggi in spiaggia a Los Angeles, ma sarebbe poco professionale. Che dire allora? Skyblazer è un titolo che si fa giocare: lineare, mai troppo - o troppo poco - difficile, con un'ottima grafica e un buon sonoro. Augh.

SUPER NINTENDO	
GRAFICA +colorata e ben realizzata	93
SONORO + belle musiche - un po' naif	89
GIOCABILITÀ +immediato e compulsivo	95
LONGEVITÀ +molto vario	92
SONY IMAGESOFT	91

http://www.oldgamesitalia.net/

E adesso facciamo un bel gioco: si chiama "esiste un Dio?"

http://www.oldgamesitalia.net/

MORTICIAAA, MORTICIAAAAA...

E anche stavolta qualcuno è stato rapito. Gomez si è assentato da casa per un attimo, e Morticia è stata rapita e nascosta da qualche parte nel maniero degli Addams. Che cosa può fare l'innamoratissimo Gomez se non andarla a recuperare? Per farlo, però, dovrà prima andare a recuperare gli altri illustri scomparsi della famiglia, ovvero lo zio Fester, la nonna, Mercoledì e Pugsley. Disseminati lungo il percorso, incontrerà tutta una serie di creature ostili che spaziano dalle teiere stregate della cucina, ai conigli indemoniati (solo nelle intenzioni, perché l'aspetto rimane molto tenero) del sottosuolo, ai joker sghignazzanti del cimitero.

Per contro, potrà anche fare affidamento su alcuni gadget che lo aiuteranno a debellare gli avversari. Questi, pochi ma buoni, sono: un paio di scarpe da tennis, ottime per correre più velocemente; un fioretto, ottimo per infilzare gli avversari come degli spiedini; delle palline (probabilmente da baseball) che si rivelano indiscutibilmente ottime per frantumare un po' di ossa ostili; degli scudi che si rivelano estremamente utili per non farsi frantumare, e frantumare a propria volta. Altro che porgi l'altra guancia: tse!

RAFFO

Era ora che qualcuno si decidesse a convertire questo benedetto gioco degli Addams, dopotutto è la risposta più vicina a Mario, in quanto le cose che dovete fare sono pressappoco le stesse... saltare in testa ai nemici e fargli tanta bua. Ad ogni modo, sia quando ci ho giocato su Amiga, e sia quando mi sono lanciato su Super Nintendo, mi sono divertito un pianeta, e così è successo su Mega Drive. Quindi, indubbiamente un gran bel giochino e un'altrettanto bella conversione... parapapà, clip clap (era lo schiocco delle dita)!

La famiglia Addams è una delle produzioni televisive più significative di tutta la breve storia del piccolo schermo. Ideata da Charles Addams nei lontani anni del bianco e nero, la particolarissima famiglia era un vero e proprio gioiello di comunione identificato da nove componenti, dall'aspetto e dalle maniere piuttosto originali, che abitavano un tetro maniero pieno zeppo di ragni velenosi, piante carnivore e pellicce ornamentali ancora in piena salute (avete presente i tappeti fatti con le pellicce degli

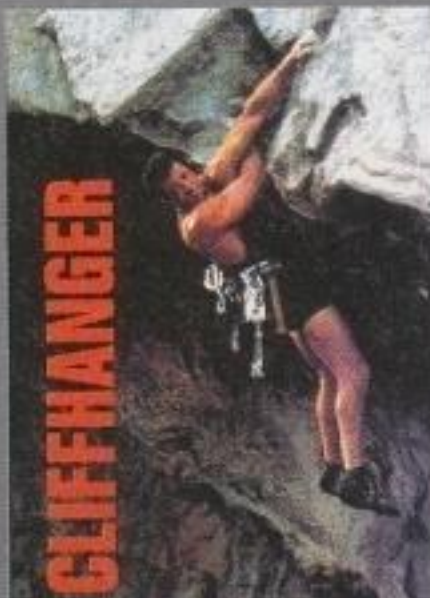
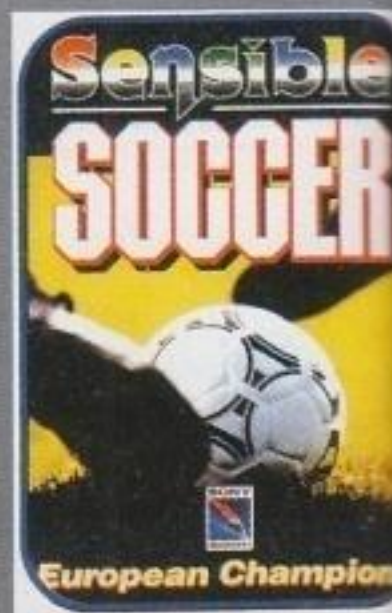
animali? Bene, quelli del maniero Addams ringhiano contro chi li calpesta). I personaggi principali, anche se non esiste un vero e proprio ruolo di primo piano per nessuno dei componenti della famiglia, erano i due sposini Gomez e Morticia. Sebbene sposati da tempo e con due figli a coronare la propria unione, i due si amano ancora nel più passionale dei modi. E' anche vero che tanta perseveranza viene spronata dalla immensa prestanza fisica di Gomez, che di tanto in tanto stupisce gli spettatori con acrobazie a corpo libero e numeri di alta scherma, e dalla stupefacente bellezza di Morticia, veramente perfetta nel ruolo di dama oscura; ma è innegabile che le scene in cui Gomez perde la testa per la pronuncia francese di Morticia lasciano trasparire, oltre che una enorme carica di ilarità, soprattutto un amore ben lontano dallo standard matrimoniale. I loro due figli sono Mercoledì e Pugsley, rispettivamente una bambina e un bambino. La loro educazione viene comunque affidata alla scuola pubblica, sebbene la famiglia Addams sia tremendamente ricca, e passano la maggior parte

Teknos Trading

Importazione e distribuzione di video giochi

TEL. 0183/29.91.91
FAX 0183/29.07.72

Chiamateci per avere informazioni dettagliate sui servizi che offriamo ai nostri clienti, tra i quali:

- QUESTA PUBBLICITÀ GRATUITA
- IL SERVIZIO PRENOTAZIONE NOVITÀ
- LA HOT LINE TELEFONICA
- LE INFORMAZIONI AGGIORNATE DAL MERCATO INGLESE ED AMERICANO
- UNA RETE DI AGENTI A VOSTRA DISPOSIZIONE PER SEGUIRVI E CONSIGLIARVI L'ACQUISTO PIU' OPPORTUNO.
- LA GARANZIA DI NON VENDERE AI PRIVATI O PER CORRISPONDENZA
- **DILAZIONI DI PAGAMENTO**

ARRIVI SETTIMANALI

TEKNOS TRADING - Importazione e distribuzione video giochi

Sede Centrale: 18100 IMPERIA - Via Amendola, 47 - Tel. 0183/29.91.91 Fax 0183/29.07.72 •

IN QUESTI NEGOZI POTETE TROVARE LE ULTIME NOVITÀ DELL'IMPORTAZIONE

Città	Negozio
SULMONA	VIDEOLAND SDF, Via Circumvallaz. Occ., 34
PUTIGNANO	VIDEO SMILE, Via Cavalieri di Malta, 85
BRINDISI	VIDEOLANDIA, Ponte ferroviario, 22
SAN PAOLO	GRIM VIDEO, Via Mazzini, 14
MERANO	PIANETA VIDEO, Via Parrocchia, 2
RACCONIGI	TUTTOVIDEO, Via S. Giovanni, 15
CATANZARO	CLAUDIO ELIA, Via L. Della Valle, 46
CROTONE	VIDEO FILMS, Via Cutro, 15/17/19
CROTONE	CIAK VIDEO FILMS 3, V. 2ª trav. M. Nicoletta, 90
LAMEZIA TERME	ROYAL PHOTO, V.le Michelangelo, 5/9
LAMEZIA TERME	MONDO VIDEO, Contrada Scinà Coop. Dog.
LAMEZIA TERME	GIROTONDO GIOCATTOLI, C.so Nicotera, 212
CESENATICO	VIDEO 2001, P.le Vasagalli, 41
VEROLI	VIDEO BOOM, Via Cesenatico, 32
COGOLETO	CASA DEL GIOCATTOLO, L.re Bianchi, 26
GENOVA	STUDIO 1, P.zza Matteotti, 29R
S. SALVATORE	NON SOLO VIDEO, Via Coduri, 176
CASTEL DEL PIANO	EMPORIO MUSICALE, C.so Nasini, 34/B
BORDIGHERA	VIDEOCLUB & TV, Via V. Veneto, 7
DIANO MARINA	CASA DEL GIOCATTOLO, Via Canepa, 12
IMPERIA	DADO, P.zza Dante, 14
IMPERIA	MIETTO, Via F. Cascione, 140
IMPERIA	OFFICE & GAMES, P.zza Bianchi, 9
IMPERIA	BENEDUSI, Via Cascione, 32
SANREMO	CART-MOTTA, C.so Garibaldi, 42
SANREMO	M.C.M., Via Palazzo, 80
SANREMO	RAGALZI, Via Massabò, 10
SANREMO	VIDEO CLUB ORFEO, C.so Matuzia, 185
VENTIMIGLIA	PINOCCHIO GIOCATTOLI, Via Roma, 44/A
LECCE	VIDEOMANIA, V.le dell'Università, 61/63
LIVORNO	MI.DA, Via Solferino, 90
ALTOPASCIO	VIDEO & SIMPATIA, Via Marconi, 16
LIDO DI CAMAIORE	VIDEO PARADE, Via S. Caterina, 7
CORSICO	VIDEO AMICO, Via 24 Maggio, 2
FIORANO MODENESE	HARMONY HOUSE, Via Macchiavelli, 6/A
PIACENZA	CORAZZA, Via Alleti Azz. d'Italia
LAGONEGRO	FOTO RICCIARDI, Via Brenta, 4/6
GIOIA TAURO	CIAK VIDEOTECA, Via R. Sanzio, 18
LOCRI	FURCI ROCCO, C.so V. Emanuele, 98
REGGIO CALABRIA	VIDEOMUSIC, Via Cardinale Portanova, 48
REGGIO CALABRIA	SINDONA FOTO, Via D. Tripepi
REGGIO CALABRIA	FOTO COLOR DI PINO, Via Arangea, 21
ROMA	VIDEOLAND, Via Gregorio VII, 327
ROMA	VIDEO 4, Via Ugento, 42
ROMA	VIDEO EVOLUZIONE, Via Turcolana, 416
ROMA	GLANCE, Via La Spezia, 106
ROMA	IL MEGLIO DI HOLLYWOOD, Via Ponzi Comino 33/35
ABBADIA S. SALVATORE	HOLLYWOOD HOLLYWOOD, V.le Roma, 28
CASTELNUOVO M.	VIDEOFANTASY, Via Aurelia, 12
DOG. DI ORTONOVO	VIDEOFANTASY 2, Via Aurelia
LA SPEZIA	PEDACI VIDEO CLUB, Via Prione, 73
LA SPEZIA	TOP VIDEO, Via Lunigiana, 618
SARZANA	LA VIDEOTECA, Via U. Muccini, 39
SIRACUSA	CINECITTÀ, P.zza Vittoria, 9/11
ALASSIO	CART. BELOTTI, Via V. Veneto, 114
ALASSIO	CAVIGLIA GIOCATTOLI, Via V. Veneto, 54
ALBENGA	VIDEOMANIA, Via del Roggetto, 9
ALBENGA	VIDEOLANDIA, Via Patrioti, 34
ANDORA	PAPERIN FLASH, Via dei Mille, 20
BORGHETTO S.S.	L'IDEA, C.so Europa, 49
CAIRO MONTENOTTE	TECNOBYTE, Via B. Dogma, 15
FINALE LIGURE	EMPORIUM, Via Rossi, 36
LOANO	PONS, C.so Roma, 94
VARAZZE	MUMITTA', C.so Matteotti, 48
GIAVENO	HOUSE VIDEO, Via Don Pogolotti, 82
MONCALIERI	WORLD VIDEO, Via Tenivelli, 2
TORINO	VIDEO 90, C.so Telesio, 32/B
TRENTO	CIACK VIDEOTECA

http://www.oldgamesitalia.net/

del tempo a sperimentare gli usi come nuovi potenziali giocattoli di ghigliottine, sedie elettriche e veleni (preferiti da Mercoledì), o dei vari tipi di esplosivo (la passione di Pugsley). Insieme al nucleo familiare abitano anche la madre di Morticia, una vecchia strega dall'età imprecisata ma comunque quantificabile in secoli, il fratello maggiore di Gomez, Fester, che colleziona strumenti di tortura e accende le lampadine con la bocca, e il "cugino It", letteralmente traducibile come il cugino Cosa, che utilizza una serie di striduli suoni per comunicare e che si presenta come un ammasso di capelli alto poco meno di un metro e cinquanta, privo di altre caratte-

ristiche visibili (fatta eccezione per il cappello e il bastone da passeggio). Essendo una famiglia eccezionalmente ricca, gli Addams hanno alle proprie dipendenze anche della servitù e, considerato il loro stile di vita, non sorprende più di tanto scoprire che il maggiordomo sia una sorta di Frankenstein suonatore di clavicembalo, mentre il loro tuttofare è in realtà una mano che abita in una scatola nera.

A distanza di moltissimi anni (riuscissi a ricordarmi la data precisa della loro prima apparizione in tv, tutto sarebbe più facile) dalla loro comparsa, la famiglia Addams continua a far parlare di sé. Al suo attivo può vantare ben due film, una serie (purtroppo unica) di telefilm, un numero di fan veramente altissimo e svariate apparizioni sui computer e sulle console di tutto il mondo. Il motivo di tanto successo è sicuramente da ricercarsi nella riuscitissima combinazione di pseudo-horror e comico, che si adatta perfettamente alla metafora di fondo in cui l'autore ci fa notare come una famiglia di mostri possa amarsi tanto, mentre la gente "normale" non fa altrettanto.

Ma lasciamo le considerazioni filosofico-religiose a chi di dovere e torniamo a occuparci di un aspetto che fa capolino nella marea di parole del discorso qui sopra: il videogioco della famiglia Addams.

Molti di voi avranno avuto modo di vedere, o di leggere la recensione, o magari di giocare alla versione per SNES di "The Addams Family". Bene, al tempo della sua uscita, il gioco ebbe un'accoglienza particolarmente calorosa da parte delle riviste specializzate in genere. Effettivamente si presentava molto bene, con grafica colorata, definita e d'atmosfera, un sonoro di riguardo, una giocabilità ottima e una esagerazione di livelli, porte segrete, livelli nascosti, vite extra e bonus vari in ogni pixel dell'area di gioco. Unico "difetto" (difetto tra virgolette perché io lo considero per lo più un pregio) rappresentato da un livello di difficoltà veramente alto.

Questo lo rendeva un prodotto ottimo per i videogiocatori navigati, ma tendeva a scoraggiare i neofiti del joy-pad, o magari anche solo i "non abilissimi". Cosa è successo in questa trasposizione per le macchine di casa Sega? La difficoltà è stata mitigata? Ci sono aspetti del gioco che hanno sofferto della minor potenza grafica delle macchine ora in esame?

Le risposte sono semplici ed immediate. La versione Megadrive è splendida. La grafica non ha risentito più di tanto del salasso di colori (tanto l'originale non ne prevedeva tantissimi) e il resto del gioco è rimasto intatto. Ogni bonus è al suo posto, ogni cosa è stata replicata esattamente e tutti gli avversari della versione precedente sono ancora lì ad attendervi.

Per il Master System e il Game Gear il discorso cambia leggermente. La grafica, ovviamente, ha subito dei tagli notevoli ma svolge bene il suo compito; il sonoro è piuttosto irritante, ma lo si può sempre escludere; gli schemi sono molto fedeli, anche se non giurerei sulla loro assoluta fedeltà all'originale; la difficoltà risulta maggiore. Ebbene sì. Il livello di difficoltà delle versioni per i sistemi minori è più alto. Magari si tratterà solo di un'impressione o di averlo giocato in momenti particolarmente negativi per le mie attitudini da piattaforme, ma resta il fatto che su Master System e Game Gear trovavo più difficile proseguire. Live long and prosper.

Giancarlo "JH" Calzetta

MEGA DRIVE	
GRAFICA + Molto ben definita e molto nitida. + Estremamente varia.	94
SONORO + Anche se non esalta, svolge il suo dovere. + E lo fa molto bene con gli effetti sonori.	86
GIOCABILITA' + Gomez si controlla che è un piacere. + La realizzazione tecnica è impeccabile.	88
LONGEVITA' + E' difficile... - ... Veramente difficile.	90
FLYNG EDGE	89

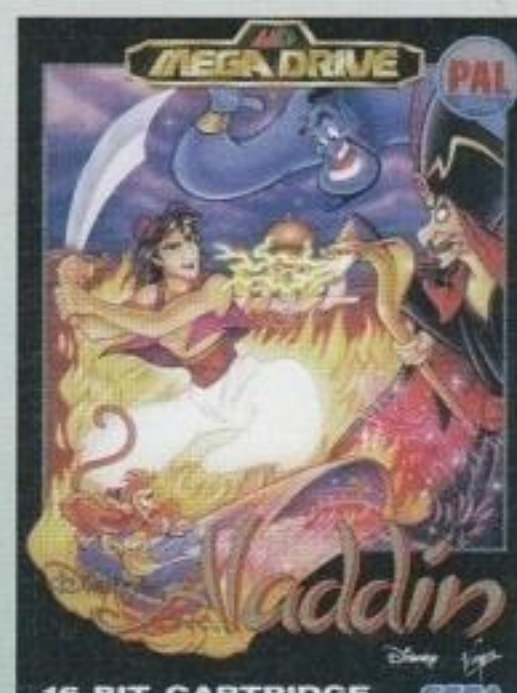
MASTER SISTEM	
GRAFICA + Ben definita ma non troppo nitida. + Estremamente varia.	80
SONORO + Non esalta: svolge il suo dovere. - Ma non se ne sentirebbe la mancanza.	80
GIOCABILITA' + Gomez si controlla bene. + La realizzazione tecnica è veramente notevole.	88
LONGEVITA' + E' difficile... - ... Più difficile della versione Megadrive.	90
FLYINGEDGE	85

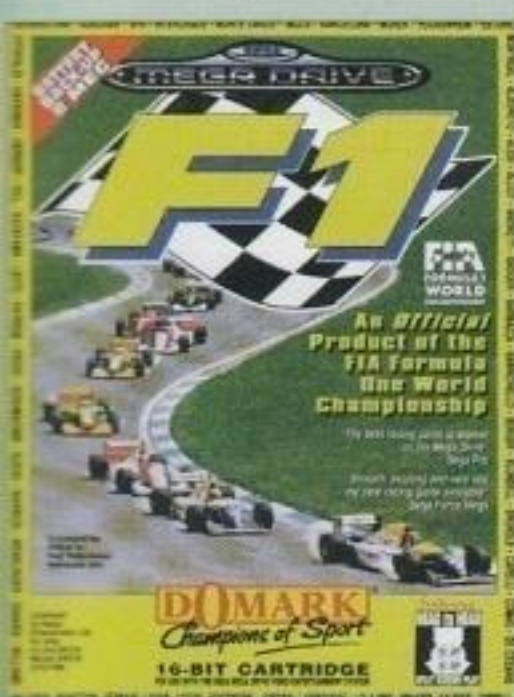
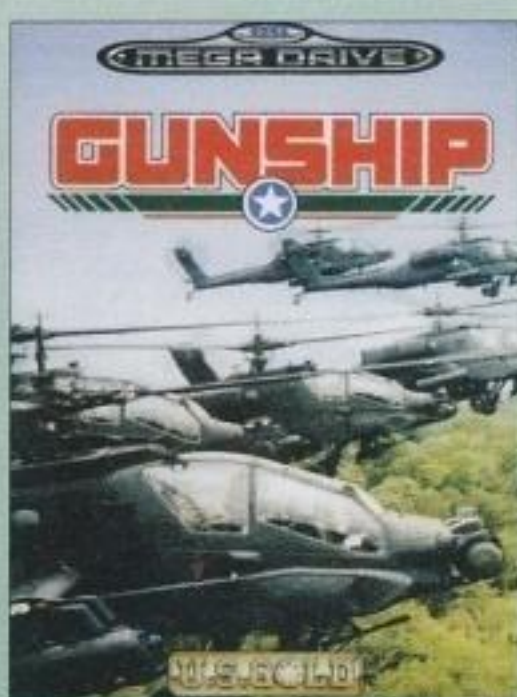
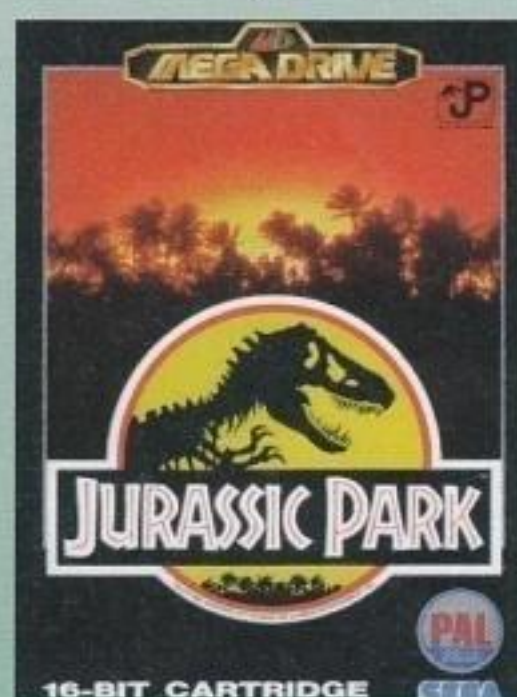
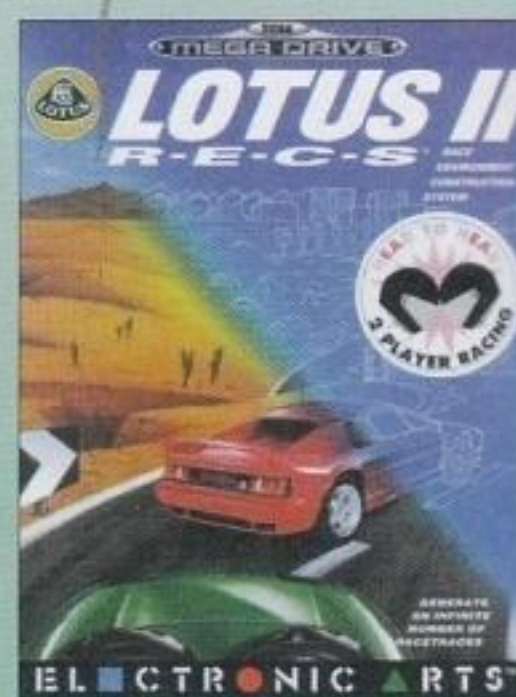
GAME GEAR	
GRAFICA + Pressoché identica al Master System. + Ma la vista ne soffre di più.	78
SONORO + Non esalta: svolge il suo dovere.+ - Ma non se ne sentirebbe la mancanza.	80
GIOCABILITA' + Gomez si controlla che è un piacere. + Ma la precisione necessaria stanca la vista.	88
LONGEVITA' + E' difficile... - ... Quanto quello Master System.	90
FLYNG EDGE	84

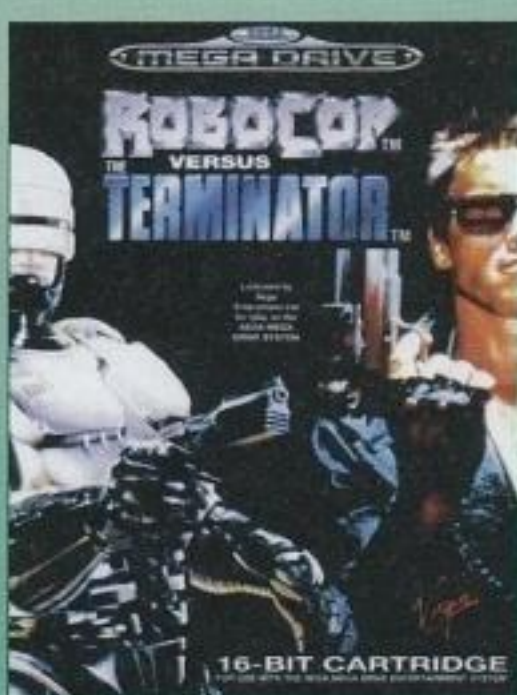
TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)
FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

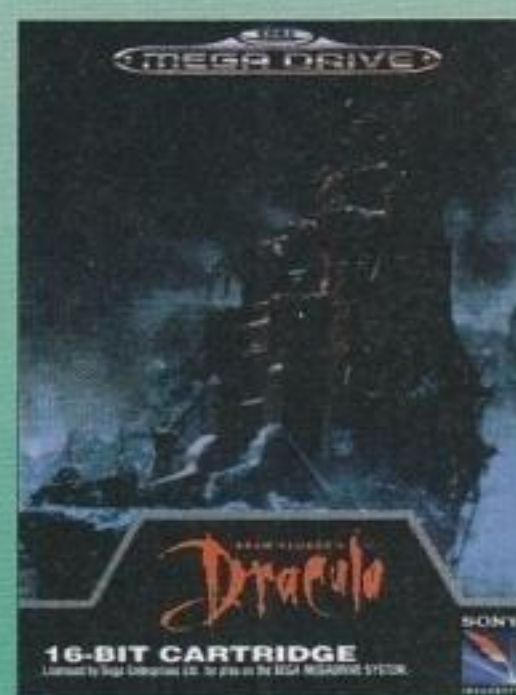
ORDINA SUBITO:
02 - 33000036 (5 linee r.a.)

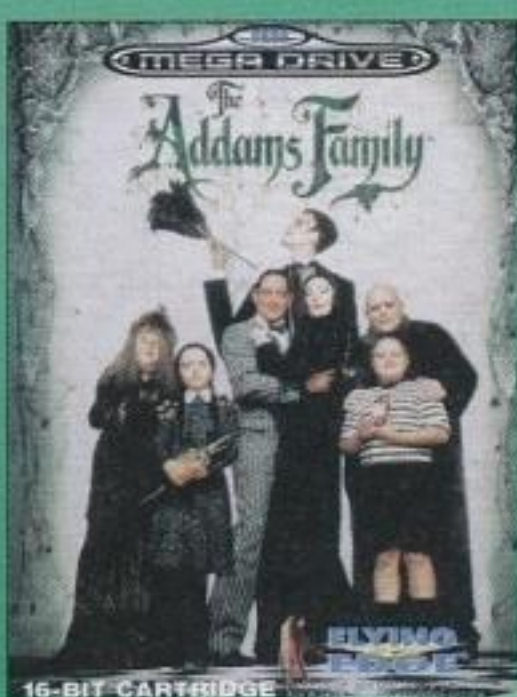
L. 129.000

L. 89.000

L. 109.000

L. 149.000

L. 119.000

L. 119.000

L. 99.000

L. 89.000

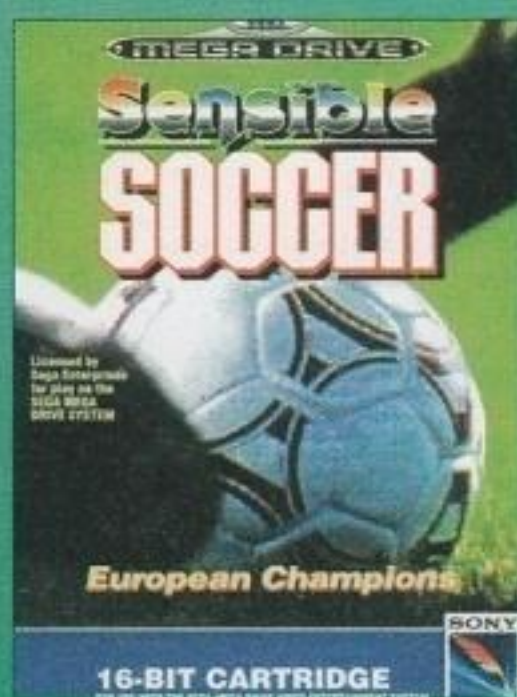
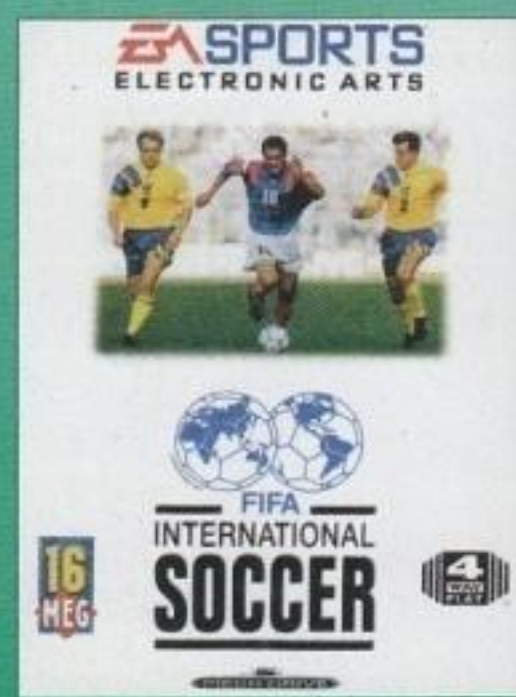
L. 75.000

L. 119.000

L. 99.000

L. 99.000

L. 119.000

L. 109.000

L. 109.000

L. 129.000

...VIZIO DI VENDITA PER C...

SUPER PINBALL

GIOCATORI	4
LIVELLI	3
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Ahi, ohhhh, aiuto cado, boing splash ping, no, sulle bacchette nooo; sboing plump, sbam sbam sbam, ohhh, sto ricadendoooo... Partita di flipper vista dalla pallina

IMPORT

Sapete che la pallina del flipper è viva? Non lo sapevate eh? Ne ero convinto, e scommetto che non sapevate neanche che è obbligata a stare su quella tavola inclinata con la forza; sì, avete capito bene, ma forse è meglio fare qualche passo indietro negli anni per capirci qualcosa: tutto cominciò quando ruppi a craniate un flipper perché mi aveva rubato una moneta; stavo per ingoiare la pallina, quando la sentii implorare e chiedere pietà; la sputai immediatamente, questa cadde per terra e mi disse: "Ciao, io sono una pallina di flipper e sono onorata di essere stata sputata da un ragazzo bello e prestante come te", al che io dissi: "Caspita, una pallina di flipper con un po' di buon gusto"; cominciò così un'amicizia che sfociò ben presto in qualcosa di più, io provavo dell'affetto per quella pallina, un affetto che continuava a rafforzarsi col tempo, fino a quando, un giorno di pioggia, le chiesi di sposarmi. Lei diventò lucida come carta stagnola e accettò la proposta: ormai era amore vero. Dopo qualche giorno, però, arrivò il gestore del bar proprietario del flipper che per tanto tempo l'aveva tenuta prigioniera, ma che era ormai un ricordo ricorrente solo nei sogni della sventurata pallina; ebbene, il gestore rapì la pallina in un momento di mia assenza, e la portò via, lontano da me e dal nostro amore incapace di riflettere e di immaginare la mancanza di uno di noi due... da allora non vidi più la pallina, ma ogni volta che vedo un flipper lo spacco a craniate sperando di poterla ritrovare.
Scusatemi per avervi raccontato questa storia, ma la rottura del video che portava l'immagine di un flipper mi ha portato a pensare a lei (mi fumano ancora i capelli). Ma di che flipper si tratta mi chiederete giustamente voi? E allora come di mio solito ve lo dirò: diciamo, però, prima di iniziare la descrizione del gioco, che Super Pinball è il primo esempio di flipper per Super Nes, quindi merita un particolare elogio per il coraggio di inserirsi in un mercato così povero di giochi di questo genere (questo, comunque, non influirà sul voto globale). A questo punto, passerei alla descrizione del gioco, tralasciando quello che dovrete fare, perché mi sembra decisamente superfluo; cominciamo quindi con l'impatto grafico, il quale mi ha lasciato indubbiamente perplesso; infatti noi tutti siamo abituati a vedere questo genere di simulazioni dall'alto vero? Ebbene, con questo flipper la visuale è prospettica, cioè vedrete il flipper proprio come (o quasi) potreste vederlo giocandoci al bar; vedrete quindi la pallina rimpicciolirsi quando si allontanerà da voi, e viceversa ingrandirsi quando vi verrà contro; questo risulta un tantino scomodo, specialmente per le prime partite; per il resto tutto regolare, ci sono i soliti gadget che sono presenti in tutti i flipper dell'universo, mentre la pallina si muove in maniera abbastanza realistica. Parlando della fattura grafica... beh, niente da dire, molto colorata, nitida e disegnata molto bene; purtroppo si può godere di soli tre flipper, il che ne pregiudica anche la longevità, ma di questo parleremo più avanti.
La parte uditiva è abbastanza curata, ma niente di speciale, gli effetti sonori sono resi abbastanza bene, mentre le musiche di accompagnamento sono un po' fuori luogo: ne ho sentite di simili giocando ai vari poker su Amiga.
Parlando della giocabilità, posso dirvi che giocare a flipper mi è sempre piaciuto, sia al bar che su computer, e così mi sono divertito a giocare a Super Pinball; il problema più grosso di questo gioco, mi è sembrato l'eccessiva facilità nel fare punti e nei rimpalli troppo favorevoli della pallina, che portano il giocatore a perdere un po' di spirito di competizione (non è possibile fare trentadue milioni di punti alla prima partita). Contribuiscono ad annoiare anche la presenza di soli tre flipper, visti questi, non c'è più nulla di nuovo; insomma, c'è di buono che si può giocare in quattro, ma con l'imminente arrivo di Pinball Dreams (controllate in giro per queste pagine), non so quanto vi convenga fare un investimento di questo tipo.

Raffaele Sogni

SUPER NINTENDO

GRAFICA +Nitida e colorata. -Poco funzionale.	85
SONORO +Ben fatto... -... ma un po' fuori luogo.	80
GIOCABILITA' +Il movimento della pallina è reso molto bene. -Troppo facile fare punti.	80
LONGEVITA' +Si può giocare in quattro. -Tre Flipper sono decisamente pochi.	78
MELDAC	80

92

GIOCATORI	1
LIVELLI	16 o più
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Ragazzi, forse non dovrei iniziare una recensione in questo modo, ma sono entusiasta e lo scrivo lo stesso: che bello! Non sono così esaltato nello scrivere un articolo dai tempi di Street Fighter II per Super Famicom!

Forse perché questo era il gioco che sognavo di notte; sì, letteralmente parlando, nei miei viaggi onirici avevo spesso immaginato di giocare a videogame dove pilotavo astronavi lanciate a folle velocità in canali d'acciaio in stile Morte Nera di Guerre Stellari.
Forse perché era dai tempi di Fzero che non provavo una tale sensazione di velocità e di presenza, quella sensazione che ti spinge quasi a lanciare degli urletti perché temi di schiantarti su un muro o disintegrarti contro una roccia.
Forse perché non mi è mai capitato (e a voi?) di canticchiare (lo giuro, è davvero così) il motivetto musicale di un videogioco, come mi è invece successo col tema del secondo livello (sesto stage) di Total Eclipse: la parte col sassofono è, a dir poco, da pelle d'oca.
Insomma, tutto quello che ho finora scritto mira a farvi capire una cosa (ed è proprio per questo che l'ho scritto): Total Eclipse mi ha coinvolto da matti, lo considero una cosa galattica; mettetevi bene in testa che questa è la mia soggettivissima opinione (MA dice che lo trova "poco preciso nei movimenti, poco interattivo", o qualcosa del genere, e a me non frega proprio nulla perché sono esaltatissimo) e mando tranquillamente al diavolo

RAFFO

Beh, non si può certo dire che non escano giochi per 3DO, e questo è un fatto indubbiamente positivo. Parlando di Total Eclipse, che dire: che graficamente è stupefacente; che la parte sonora è anch'essa a livelli raramente visti; ma la giocabilità, com'è la giocabilità vi chiederete voi? Insomma, così così, innanzitutto quando la navicella si muove all'esterno, scrolla tutto troppo piano; al contrario, invece, quando la navicella viaggia nei tunnel, lo scrolling è eccessivamente frenetico ed è veramente molto difficile controllare la baracca. Per finire, in questo gioco i combattimenti aerei passano in secondo piano, lasciando spazio alle capacità pilotistiche del giocatore; mi è sembrato quindi più un gioco di guida che uno shoot 'em up; a questo punto mi chiedo che intenzioni avessero i programmatori, ad ogni modo, quello che ne è venuto fuori è un discreto ermafrodita videoludico.

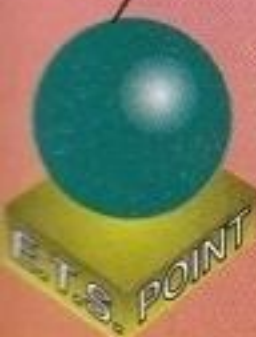
TOTAL ECLIPSE

(non con cattiveria, ma, appunto, con tranquillità) chi non la pensa come me. Dite quello che volete, basta che mi lasciate giocare in pace a Total Eclipse. Che trip! Con le cuffie è davvero da alienazione pura! Ho finora visto praticamente tutto quello che è uscito per 3DO nel momento in cui scrivo quest'articolo; volete sapere le mie impressioni a proposito?
(Non possono comunque: le ho tagliate. Ehehe... NdAlex)
(...bla bla bla...)
Se vi state chiedendo perché ho parlato proprio alla fine del gioco che vi aspettavate nominassi per primo, o se vi state chiedendo dov'è finita la recensione di Total Eclipse, risponderò subito ad ambedue le domande.
La risposta alla prima è che, dovendo dare un voto a Total Eclipse, ed essendo spudoratamente di parte, per tentare di essere quanto più oggettivo possibile (anche se è impossibile l'esserlo del tutto) darò il voto in rapporto a quanto assegnato a Crash'n'Burn (con cui, peraltro, mi trovo d'accordo), e cioè 90. Come tutti sappiamo, i voti dei giochi sono assegnati relativamente a quanto già uscito o già visto (dato che nessuno può sapere se in futuro vi sarà qualcosa di meglio dello stesso genere), ed essendo il 3DO una console nuovissima (e sfruttata ancora poco), non sarebbe giusto sbilanciarmi. Dare un voto in rapporto al 90 di Crash'n'Burn, risulta più oggettivo perché è maggiormente visibile la differenza tra i due, che tra Total Eclipse e un fantomatico, futuro gioco spaziale per 3DO. Sappiate, comunque, che per me Total Eclipse è il meglio degli Shoot 'em up in giro al momento, e quindi 92 risulta puramente indicativo.
Ora descriviamo un po' il gioco (era ora, eh, Alex?). Trattasi di uno sparattutto con visuale alle spalle (ma sarebbe meglio dire ai reattori) della vostra astronave, la cui ambientazione varia tra la superficie di alcuni pianeti (schermi a velocità minore, ma con possibilità di rotazioni mozzafiato del paesaggio) e le gallerie scavate al loro interno (tunnel alla Star Wars, con velocità stupefacente e cardiopalma incorporato). La trama (sintetizzata in una MOSTRUOSA introduzione animata) è la solita degli alieni cattivi contro i buoni terrestri. Voi dovete portare a termine

JH

Come al solito il 3DO è grande. Il sonoro è tratto pari pari da CD. La grafica dei fondali che scrollano in soggettiva è veramente stupefacente. Tutto si muove in maniera super-fluida e gli effetti speciali sono incredibili. La smart bomb che avanza devastando tutto quello che incontra è, forse, l'effetto grafico più bello che abbia mai visto in un videogioco. E l'effetto dei tunnel che si arrotolano su loro stessi lo segue molto da vicino. Però, stavolta hanno dimenticato che un gioco non si giudica solo dalla grafica. L'azione di gioco risulta, a lungo andare, troppo noiosa. Il problema di base è costituito da un sistema di controllo non troppo azzeccato. L'astronave ha un movimento inerziale piuttosto enigmatico, e le collisioni vengono gestite in maniera poco intuitiva (ogni due per tre, l'astronave entra in collisione con una parete senza che, visivamente, questo corrisponda a realtà). Si tratta solo di farci la mano, ma non è certo un punto a favore del gioco. Bello, ma [illegible]

http://www.oldgamesitalia.net/

"La Giraffofferta"
Sono inoltre disponibili tutte le ultime novitá, Importazione diretta da USA e Giappone, arrivi settimanali.
Richiedici il Listino Completo con tutti i titoli disponibili per la tua Console preferita.
Abbiamo disponibili inoltre titoli per Amiga, CD-32, PC-IBM e compatibili, il tutto a prezzi mai visti !!!
E se ti fai socio......
a TESSERA DELLO ZOO ti fara' avere:
SCONTO del 10% su tutti i giochi
Pubblicazione mensile "GNUNG" con:
- Giraffofferte speciali per i soci
- I consigli del tecnico
- Rubrica Lettere
OFFERTE SEGA MEGADRIVE
Advanced BusterHawk 59.000
Air Diver 39.000
Aleste 39.000
Alien Storm 39.000
Alisia Dragon 59.000
Arrow Flash 39.000
Batman Returns 59.000
Batman Revenge of Joker 69.000
Battle Squadron 39.000
Battle Toad 39.000
Battle Wolf 49.000
Bio Hazard Battle 59.000
Chase HQ II 59.000
Cool Spot 69.000
Dahna 59.000
Darius 2 59.000
Death Duel 59.000
Devil Crash 49.000
Dino Land 39.000
Double Dragon 3 69.000
F1 Hero 59.000
Fire Mustang 39.000
Forgotten World 39.000
Gaiares 49.000
Gods 59.000
Golden Axe 2 49.000
Golden Axe 3 69.000
Gunstar Hero 69.000
Gynoug 39.000
Hell Fire 39.000
Hiding Ball 39.000
Hit The Ice 39.000
James Bond 007 49.000
Jordan Vs Bird 49.000
Jungle Strike 69.000
King Of Lion 39.000
Krusty Super Fun House 39.000
Magic Boy 39.000
Magic Princes 39.000
Mario Lemieux Hockey 49.000
Marvel Land 49.000
Mazin Saga 59.000
Midnight Resistance 49.000
NBA All Star Challenge 59.000
Ninja Turtles 59.000
Outrun 2019 59.000
Paper Boy 39.000
Paper Boy 2 69.000
Phelios 39.00
Power Athlete 59.00
Quack Shot 49.00
RBI Baseball IV 69.00
Risky Woods 69.00
Rocket Knight Adv. 69.00
Runark 39.00
Saint Sword 39.00
Smash TV 39.00
Sol Feace 59.00
Sonic 2 59.00
Splatter House 3 79.00
Star Cruiser 2 49.00
Strider 49.00
Street of rage 2 79.00
Sunset Riders 49.00
Super Hang On 39.00
Super High Impact 59.00
Super Shinobi 2 69.00
Tale Spin 49.00
Tetris 39.00
Tiny Toons 59.00
Turrican 39.00
Winter Challenge 39.00
X-Man Spiderman 69.00
OFFERTE Nintendo GAMEBOY
4 in 1 Fun Pack 39.000
Addams Family 39.000
Adventure Island 39.000
Aerostar 39.000
Aliens 39.000
Barbie 39.000
Batman II 39.000
Battle Bull 39.000
Battle Toads 39.000
Bettle Juice 39.000
Blades of Steel 39.000
Blues Brothers 39.000
Boulder Dash 39.000
Bubble Bobble II 39.000
Bugs Bunny II 39.000
Chase HQ 39.000
Choplifter II 39.000
Double Dragon II 39.000
Double Dragon III 39.000
Dr. Franken 39.000
Dr. Mario 39.000
Empire Strike Back 39.000
Excellent Adventure 39.000
Ferrari 39.000
Football International 39.000
Fortress of Fear 39.000
Ghostbuster II 39.000
Goal 39.000
Hit The Ice 39.000
Home Alone 39.000
Home Alone II 39.000
Hook 39.000
Jack Nicklaus Golf 39.000
Jordan vs Bird 39.000
Jurassic Park 39.000
Kick Off 39.000
Krusty Fun House 39.000
K.O. Boxing 39.000
Kid Dracula 39.000
Lemmings 39.000
Lethal Weapon 39.000
Little Mermaid 39.000
Looney Toones 39.000
Mc.Donald Land 39.000
Mickey's Chase 39.000
North Star Ken 39.000
Navy Seals 39.000
Paperboy 39.000
Paperboy II 39.000
Prince of Persia 39.000
Race Drivin 39.000
Red October 39.000
Robocop II 39.000
Simpsons II 39.000
Snow Brothers 39.000
Spiderman II 39.000
Spiderman III 39.000
Super Star II WF 39.000
Tasmania Story 39.000
Terminator II 39.000
Tiny Toon 39.000
Tom & Gerry 39.000
Top Gun II 39.000
Turtles II 39.000
Universal Soldier 39.000
E.T.S. POINT
E.T.S.
MPUTERS
ia Pertini, 21
La California (LI)
0586/677554
0586/677557
0586/677553
E allora, cosa aspetti ?
Telefonaci ai numeri indicati
dalle ore 9:00-13:00
e dalle ore 15:00-19:30
nei giorni
troverai sic
Prezzi IVA Compresa
Tutti i marchi e nomi
registrati appartengo

TMB

Quando ho visto per la prima volta l'intro di Total Eclipse sono rimasto di ghiaccio, non avrei mai immaginato che tanta grafica ray-tracing potesse muoversi a una simile velocità! Roba da infarto! Dopo alcuni minuti persi nello sbavare davanti al monitor mi son detto "qui ci vuole contegno e professionalità", quindi mi son lanciato in un combattimento furioso sbraitando ferocemente verso il monitor... insomma il gioco è molto bello visivamente, ma dopo una decina di minuti si rimane alquanto perplessi, qualcosa non va.
Il vero problema di Total Eclipse è la giocabilità, ben presto vi accorgerete che il gioco si limita ad essere uno sparattutto con una serie di tunnel a difficoltà crescente; insomma, oltre a una grafica da capogiro, questo nuovo prodotto per 3DO non riesce ancora a convincere. Mi spiace, ma siamo ancora lontani dalla realizzazione di un vero classico.

delle missioni (prima distruggere delle installazioni missilistiche, poi delle fabbriche di cyborg, e così via) e proseguire nel gioco, venendo anche promossi di grado (Luogotenente, Capitano, Colonnello, ecc.). In realtà, se distruggete effettivamente il target delle missioni o meno, non cambia un bel nulla; praticamente, il vero scopo del gioco è sopravvivere. Questa è la seconda fatica della Crystal Dynamics (la prima era stata, appunto, Crash'n'Burn), e sebbene il menu opzioni appaia ancora miserrimo (ma si decidono o no, a farmi un bel menu per ascoltare le musiche), il gioco risulta generalmente privo di quei piccoli, tanti bug presenti in Crash'n'Burn. Total Eclipse è maledettamente giocabile (la solita sfilza di armi extra, scudi e bonus vari), longevo (16 stage se non di più) già così, e non conto i percorsi alternativi negli stage di superficie o i vari tunnel che non vedrete (proprio ieri ne ho scoperto uno da brivido. Le musiche sono galattiche e vanno migliorando (armonicamente parlando, a livello di numero di strumenti) col progredire degli stage; in generale sono rock e d'atmosfera.
Crystal Dynamics, continua così che vai forte, siamo tutti curiosi di vedere il tuo prossimo Orion Off Road, annunciato per quest'estate (io, intanto, mi compro il 3DO)!
Non credo ci sia bisogno d'aggiungere altro. Spero di aver reso l'idea.
Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

VF

La presentazione è galattica (non solo perché il gioco è di ambientazione spaziale), lo stesso per i primi minuti di gioco: i fondali sono spettacolari e anche se sono tutti precalcolati fanno il loro bell'effetto, ma il resto? Lo schema di gioco è abbastanza banale, ma è il problema minore: l'astronave è difficilissima da controllare, cosa abbastanza grave considerato che metà del gioco si svolge in strettissimi tunnel. Sulla superficie, se ci si sposta troppo velocemente di lato si cozza contro montagne che non si potevano assolutamente vedere. Il gioco è un po' troppo monotono, i quattro livelli che ho potuto vedere non presentano apprezzabili variazioni: stesso dicasi per le musiche. Tutto sommato era molto meglio il gioco d'esordio del 3DO.

3DO

GRAFICA 95 +quello che il mode 7 del Famicom +ha sempre sognato	95
SONORO 97	97
GIOCABILITÀ 93 +accipicchia	93
LONGEVITÀ 90 +perdindirindina	90
CRYSTAL DYNAMICS	92

http://www.oldgamesitalia.net/

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

MORGANA

Via Dalmazia, 424 - Pistoia
Tel. (0573) 90.32.77 (3 linee r.a.)
Fax (0573) 90.39.55

IMPORTAZIONE DIRETTA DA U.S.A. E JAPAN

Game Gear + Sonic	L. 219.000
Game Gear + 4 Games	L. 239.000
Game Gear + Sonic 3	L. 229.000
Carica Batterie	L. 90.000
TV Turner	L. 179.000

Addams Family	L. 79.000
Alien 3	L. 59.000
Alien Syndrome	L. 59.000
Ariel	L. 59.000
Bare Knukle	L. 65.000
Bare Knukle 2	L. 79.000
Batman Returns	L. 59.000
Castle of Illusion	L. 59.000
Chakan	L. 65.000
Chuch Rock	L. 59.000
Cliffhanger	L. 79.000
Cool Spot	L. 79.000
Desert Strike	L. 79.000
Donald Duck 2	L. 79.000
Fantasy Zone	L. 49.000
Fantastic Dizzy	L. 79.000
Formula One	L. 79.000
Global Gladiator	L. 49.000
Jungle Book	L. 75.000
Jurassic Park	L. 59.000
Hook	L. 79.000
Last Action Hero	L. 79.000
Lemmings	L. 69.000
Mickey Mouse 2	L. 69.000
Monaco GP	L. 59.000
Monaco GP 2	L. 69.000
Mortal Kombat	L. 69.000
Ninja Gaiden	L. 69.000
Out Run	L. 59.000
Parodius 2	L. 65.000
Prince of Persia	L. 59.000
Road Runner	L. 79.000
Robocop 3	L. 79.000
Robocop VS Terminator	L. 75.000
Sensible Soccer	L. 75.000
Shinobi 2	L. 69.000
Sonic	L. 59.000
Sonic 2	L. 49.000
Sonic 3	L. 79.000
Solitarie Poker	L. 49.000
Spider Man	L. 64.000
Super off Road	L. 59.000
Terminator	L. 59.000
Ultimate Soccer	L. 79.000
Wimbledon	L. 49.000

Game Boy	L. 99.000
Game Boy + Tetris	L. 149.000

Addams Family 2	L. 49.000
Adventure Island	L. 45.000
Alien 3	L. 49.000
Batman 2	L. 49.000
Batman Animated Series	L. 79.000
Battle Toads	L. 49.000
Blues Brothers	L. 59.000
Chopfliter 2	L. 39.000
Cliffhanger	L. 79.000
Daffy Duck	L. 79.000
Double Dragon 2	L. 49.000
Double Dragon 3	L. 59.000
Dr. Franken	L. 45.000
Duck Tales	L. 49.000
Empire Strike Back	L. 59.000
Ferrari	L. 39.000
Flinstones	L. 59.000
Hook	L. 49.000
Jordan VS Bird	L. 39.000
Jurassic Park	L. 59.000
Kick Off	L. 39.000
Kid Dracula	L. 49.000
Little Mermaid	L. 39.000
Looney Zoonet	L. 49.000
Mario Land	L. 49.000
Mario Land 2	L. 62.000
Megaman 3	L. 59.000
Mickey's Chase	L. 49.000
Mortal Kombat	L. 65.000
Out to Lunch	L. 69.000
Pacman	L. 39.000
Prince of Persia	L. 49.000
Robocop 2	L. 49.000
Snox Brothers	L. 49.000
Spiderman 2	L. 39.000
Spiderman 3	L. 49.000
Spiderman e x Men	L. 69.000
Star Wars	L. 49.000
Tennis	L. 39.000
Tiny Toons Adventure	L. 59.000
Tip Off	L. 39.000
Top Gun 2	L. 49.000
Turtles 2	L. 59.000
World Cup	L. 49.000
Zelda	L. 69.000

INCREDIBILE OFFERTA GIOCHI NEO GEO

Neo Geo	L. Tel.
Andro Dunos	L. 149.000
Art of Fighting	L. 229.000
Art of Fighting 2	L. Tel.
Baseball Zozo	L. 139.000
Blue Jorney	L. 99.000
Ciber Lip	L. 79.000
Crossed Sword	L. 149.000
Eight Man	L. 119.000
Fatal Fury	L. 109.000
Fatal Fury 2	L. 199.000
Fatal Fury Special	L. 449.000
Football Frenzy	L. 239.000
Ghost Pilot	L. 99.000
King of Monster	L. 139.000
King of Monster 2	L. 239.000
Last Resort	L. 259.000
League Bowling	L. 69.000
Magician Lord	L. 99.000
Mutation Nation	L. 149.000
Ninja Combat	L. 109.000
Ninja Commando	L. 109.000
Riding Hero	L. 99.000
Robo Army	L. 139.000
Samurai Brawl	L. 449.000
Soccer Brawl	L. 109.000
Top Player Golf	L. 99.000
Trash Rally	L. 139.000
3 Count Bout	L. 179.000
World Heroes 2	L. 259.000

3 DO NEI FORMATI NTSC/PAL/RB PREZZO ECCEZIONALE

Battle Chess	L. 129.000
Dragons's Lair	L. 139.000
Lemmings	L. 129.000
Mad Dog Mac Cree	L. 139.000
Night Trap	L. 139.000
Out of this World	L. 139.000
Sewer Shark	L. 129.000
Stellar 7	L. 139.000
Super Wing Commander	L. 139.000
Totale Eclipse	L. 139.000

JAGUAR DISPONIBILE CON TUTTI I GAMES

TELEFONA PER I TITOLI E LE NOVITÀ NON IN LISTINO

SERVIZIO SUPER VELOCE CON CORRIERI ESPRESSI SU TUA RICHIESTA

PER I TUOI ORDINI TELEFONA AL 0573/903277

I prezzi possono variare a causa delle fluttuazioni valutarie

I NOMI E MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO PROPRIETARI

GIOCATORI	1/2
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	-

Direttamente dai computer, ecco un'altra conversione di un gioco discretamente famoso. Stavolta tocca a Striker, uno dei vecchi, pochi, buoni giochi dell'Elite (una volta supermega famosa sul Commodore 64) per Amiga.

Allora, dell'Elite ne avete già sentito parlare o no?

Come accennavo nell'introduzione, trattasi di una vetusta ditta di software per computer, che esordì nel 1985 (o nel tardo '84, non ricordo di preciso) con la conversione su Commodore 64 del mitico Commando della Capcom.

L'Elite restò sulla cresta dell'onda per tutto il periodo aureo del primo gioiellino Commodore (il secondo è indubbiamente l'Amiga, mentre il Vic 20 sapeva fin troppo di esperimento), scomparve poi per un po' dalla circolazione per riapparire, quasi dimenticata da tutti e in maniera piuttosto anonima, anche sull'Amiga, dove credo che abbia dato il meglio di sé stessa proprio con Striker.

E pare proprio che questo Striker (nonostante l'agguerrita concorrenza dell'amena e ineguagliabile saga dei vari Kick Off) un discreto successo di pubblico lo abbia raccolto, dato che ne vien fuori la conversione anche sul beniamino grigio di mamma Nintendo.

Ed ora, spero che non vi aspetterete che vi descriva il gioco del calcio, vero? Sarebbe come parlarvi di pastasciutta (e questo mese è già la seconda volta che mi viene in mente mentre scrivo articoli...)(a me invece viene sem-

STRIKER

pre in mente mentre li leggo, i tuoi articoli NdAlex), e credo che sappiate tutti com'è fatta.
Cominciamo allora (alla mia solita maniera barocca di stravolgere le recensioni) con le cose che normalmente si dicono per ultime: Striker è un buon gioco di calcio, sicuramente tra i più validi (anzi, il secondo, a parer mio, in graduatoria) sul 16 bit Nintendo, ma il migliore resta indubbiamente Sensible Soccer, per il suo maggior realismo nell'azione, che fornisce quel tanto di tattica in più, la quale manca indubbiamente in Striker. E questo perché?
Beh, principalmente perché Striker risulta essere velocissimo fino all'inverosimile (sembra che tutti i calciatori sullo schermo siano imputabili di doping o di provenienza Kriptoniana), divenendo più un frenetico arcade che una simulazione calcistica. Cosa che era comunque implicita (e questo lo scrivo per dovere nei confronti dei più pignoli appassionati di questo sport) vista la totale mancanza del realistico controllo della palla alla maniera di Kick Off, giacché il pallone resta saldamente ancorato ai piedi di un giocatore fino a quando non intervenga qualcuno per toglierglielo con la forza, o lui stesso decida di passarlo a un compagno o tirarlo per tentare il colpaccio in rete.
La prima cosa (positiva) che balza agli occhi di un qualsivoglia ludomaniaco che si accinge a giocare a Striker, è indubbiamente la mostruosamente megalitica quantità d'opzioni, dalla lingua selezionabile (inglese, francese, tedesco, spagnolo, svedese e, udite udite: ITALIANO!) alle miriadi di menu e sottomenu, compresa l'innovativa possibilità di disputare perfino partite a calcetto. Tra le varie opzioni disponibili vi saranno: Partita amichevole, Super Cup, Eliminazione diretta per i Mondiali, Lega Mondiale, Allenamento, Modifica squadra e opzioni (musica si o no, modifica comandi joypad, rassegna dei record).
Ognuna delle opzioni prima scritte da accesso a un menu; l'opzione più carina è inconfutabilmente Modifica squadra, in cui avrete accesso a ben sessantaquattro squadre mondiali di cui potrete cambiare tutto, ma proprio tutto, dalle caratteristiche ai nomi dei giocatori, dal loro colore dei capelli a quello della pelle, dalla loro maglietta alle loro calze. Che cosa volete di più?
Ah, si; scordavo di dirvi che i tasti usati sono quattro, e le possibilità sono le solite: passaggio automatico, tiro forte, scivolata, colpo di testa, e altre amenità che non sto a descrivervi.
Le musichette, anzi, LA musichetta dei titoli è carinamente ridicola o meglio ridicolmente carina nella sua semplicità, mentre gli effetti sonori risultano adeguati; la giocabilità è, come prima scritto, a livelli arcade per la (forse esagerata) velocità di gioco (e fare i goal è molto spesso questione di fortuna più che di tattica vera e propria); la longevità è più che assicurata dalla caterva di opzioni.
Non ho altro da aggiungere.
Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

RAFFO

Devo essere sincero, Striker mi piace un casino. Ma non solo perché possiede una grafica molto bella, e neppure perché ha un discreto sonoro (peccato che non abbiano messo tutte quelle belle parolaccione che si sentono allo stadio), ma soprattutto perché una volta che vi impossessate della sfera bianconera (forza Udinese) questa non si stacca più dal vostro piede: quindi potrete facilmente eseguire dribbling, fare finte e controfinte, andare a casa prendervi un caffè e farvi un pisolino sempre tenendo la palla sul piede. Al diavolo le simulazioni, è così che io mi diverto a giocare a calcio.

SUPER NINTENDO	
GRAFICA +veloce -qualche bug qua e là	85
SONORO +buoni effetti sonori	80
GIOCABILITÀ +azione molto veloce -azione troppo veloce	90
LONGEVITÀ +opzioni in quantità	90
ELITE	85

http://www.oldgamesitalia.net/

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

MORGANA

Via Dalmazia, 424 - Pistoia
Tel. (0573) 90.32.77 (3 linee r.a.)
Fax (0573) 90.39.55

IMPORTAZIONE DIRETTA DA U.S.A. E JAPAN

Mega Drive NTSC + Game	L. 249.000
Mega Drive 2 NTSC/Pal + Sonic 2	L. 279.000
Mega Drive 2 Ita + Game	L. 299.000
Mega Key	L. 35.000
Joy Pad 6 Button Sega	L. 59.000
Joy Pad 6 Button Honest	L. 49.000
Joy Stick 6 Button Fighting	L. 99.000

LE NOVITÀ

Addams Family	L. 119.000
Art of Fighting	L. 139.000
Beauty e Beast	L. 119.000
Dr. Robotnick	L. 115.000
Ethernal Champion	L. 139.000
Fifa International Soccer	L. 119.000
Hook	L. 119.000
Jim Power	L. 124.000
Joe e Mac	L. 119.000
Lethal Enforce	L. 139.000
Mutant League Football	L. 115.000
NBA Jam	L. 115.000
Nigel Mansel Racing	L. 119.000
Robocop 3	L. 119.000
Robocop VS Terminator	L. 124.000
Sensible Soccer	L. 115.000
Sonic 3	L. 129.000
Tom Jam e Earl 2	L. 124.000
Virtual Racing	L. Tel.

I RICHIESTISSIMI

Aladdin	L. 109.000
Bubsy	L. 99.000
Bulls VS Blazers	L. 99.000
Cuch Rock 2	L. 119.000
Cliffhanger	L. 115.000
Cool spot	L. 109.000
Dashing Desperados	L. 115.000
Dracula	L. 119.000
Ex Ranza	L. 89.000
Fantastic Dizzy	L. 109.000
Fatal Fury	L. 99.000
Flash Back	L. 99.000
Formula 1 Racing	L. 124.000
Gunstar Heroes	L. 119.000
Hauting Starring Poltergeist	L. 99.000
James Bond 3	L. 129.000
Jungle Strike	L. 109.000
Jurassic Park	L. 109.000
Kick Off	L. 109.000
Land Stalker	L. 105.000
Last Action Hero	L. 125.000
Megalo Mania	L. 115.000
Micro Machine	L. 99.000
Mortal Kombat	L. 125.000
NHLPA Hockey 94	L. 115.000
Puggsy	L. 109.000
Road Rash 2	L. 115.000
Rocket Knight Adventure	L. 99.000
Senna GP 2	L. 79.000
Shinobi 2	L. 89.000
Sonic 2	L. 79.000
Sonic Spinball	L. 109.000
Splatter Mause 3	L. 99.000
Street Fighter 2	L. 129.000
Street of Rage 2	L. 99.000
Sunset Riders	L. 109.000
Thunder Force IV	L. 59.000
Tiny Toons	L. 109.000
Turtles Hyper Stone	L. 115.000
Turtles Tournament Fighter	L. 129.000
Ultimate Soccer	L. 109.000
Wimbledon Tennis	L. 115.000
Winter Olimpic Games	L. 129.000
Zool	L. 125.000
Zombie ate my Neighbors	L. 115.000

LE OFFERTE DEL MESE

Another World	L. 79.000
Andre Agassi Tennis	L. 69.000
Batman Returns	L. 59.000
Captain America	L. 65.000
Chiki Chiki Boy	L. 49.000
David Robinson Basketball	L. 69.000
Donald Duck	L. 59.000
E.A. Hockey	L. 59.000
Golden Axe 3	L. 79.000
James Pond 2	L. 75.000
John Madden 92	L. 59.000
Kid Chamaleon	L. 39.000
Magis Saga	L. 65.000
Mistic Defender	L. 59.000
Tale Spin	L. 65.000
Tazmania	L. 59.000
Test Drive 2	L. 59.000
Thunder Force 3	L. 69.000
Thunder Force 4	L. 59.000
World of Illusion	L. 75.000

DISPONIBILI
SONIC 3
E
NBA JAM

Super Nes Scart	L. 259.000
Super Famicom Scart	L. 369.000
Super Nintendo Italy + Game	L. 299.000
Joy Pad	L. 36.000
Joy Stick Programmable	L. 119.000

LE NOVITÀ

Barbie Super Model	L. 139.000
Bastard	L. 169.000
Beethoven	L. 129.000
Championship Pool	L. 129.000
Dragon Ball Z 2	L. 179.000
Empire Strike Back	L. 139.000
Fatal Fury 2	L. 189.000
Flash Back	L. 129.000
Goes to Pink Hollywood	L. 129.000
Young Merlin	L. 135.000
Jim Power	L. 145.000
John Madden Football	L. 129.000
King of Monster 2	L. 189.000
Last Action Hero	L. 115.000
Megaman x	L. 139.000
NBA Jam	L. 129.000
NBA Shodown Basket	L. 139.000
NHL Hockey 94	L. 129.000
Rushing Beat 3	L. 159.000
Secret of Mana	L. 139.000
Sensible Soccer	L. 129.000
Side Pocket	L. 119.000
Super Bomberman	L. 119.000
Tetris 2	L. 169.000
Tony Meola S. Side Kicks	L. 129.000

I RICHIESTISSIMI

Aladdin	L. 139.000
Alien 3	L. 129.000
Another World	L. 145.000
Art of Fighting	L. 179.000
Blues Brothers	L. 139.000
Bubsy	L. 129.000
Castelvania IV	L. 129.000
Clay Fighter	L. 145.000
Daffy Duck	L. 139.000
Dracula	L. 119.000
Dragon Ball Z	L. 139.000
Equinox	L. 129.000
Exausted Heat 2	L. 109.000
Joe e Mac 2	L. 99.000
Jurassic Park	L. 139.000
Kiki Kiki Kay Kay	L. 149.000
Legend of Zelda	L. 109.000
Mario all Star	L. 129.000
Mazinga Z	L. 115.000
Mortal Kombat	L. 139.000
Nigel Mansel	L. 135.000
Parodius	L. 129.000
Ranma 1/2 2	L. 149.000
Star Wing	L. 129.000
Street Fighter Turbo	L. 149.000
Striker	L. 129.000
Super Mario Kart	L. 119.000
Super Volley Ball 2	L. 119.000
Turtles Torunament Fighter	L. 139.000
Wordl Heroes	L. 139.000

LE OFFERTE DEL MESE

Addams Family	L. 79.000
Addams Family 2	L. 79.000
Batman Returns	L. 59.000
Contra Spirit	L. 85.000
Dead Dance	L. 89.000
Final Fight 2	L. 59.000
James Pond 2	L. 85.000
Pop N Twee Bee	L. 89.000
Prince of Persia	L. 89.000
Rushing Beat	L. 69.000
Rushing Beat	L. 89.000
Street Fighter 2	L. 99.000
Tiny Toons	L. 89.000
Usa Ice Hockey	L. 89.000

MEGA CD

Mega CD 2 NTSC	L. 539.000
Mega CD 2 Pall	L. 539.000
CDX	L. 89.000
Batman Returns	L. 99.000
Cliffhanger	L. 129.000
Dracula	L. 139.000
Dragons Lair	L. 139.000
Ecco the Dolphin	L. 99.000
Final Fight	L. 79.000
Jaguar XJ 220	L. 129.000
Jurassic Park	L. 119.000
Lethal Enforce	L. 149.000
Microcosm	L. 129.000
Prize Fighter	L. 109.000
Sewer Shark	L. 109.000
Silpheed	L. 119.000
Sonic CD	L. 119.000
Wonder Dog	L. 79.000

TELEFONA PER I TITOLI E LE NOVITÀ NON IN LISTINO

PER ORDINI
TEL. 0573/903277

I prezzi possono variare a causa delle fluttuazioni valutarie

...PRA RIPORTATI APPARTENGONO A...
http://www.oldgamesitalia.net/

We're Back!

84

GIOCATORI	1 - 2
LIVELLI	4 + bonus
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

La mania dei dinosauri sembra aver colpito, oltre a me, la maggior parte dei produttori americani...

Ok, non solo la sola a essermi entusiasmata per Jurassic Park, ma negli Stati Uniti mi sembra stiano esagerando: un altro titolo derivato da una serie di cartoon non ancora arrivata in Italia (non sono sicuro che facciano molto caso a quello che succede in Italia, almeno per quanto riguarda i cartoni animati NdAlex)... Comunque sia, la storia è quella che solitamente farcisce il 90% dei libretti di istruzioni dei vari platform: i vostri carissimi amici sono stati rapiti e voi li dovete andare a salvare dal cattivissimo dottore ______ (riempire col nome del cattivo di turno, in questo caso Screweyes). Direte voi: "Ma cosa gliene frega a un tirannosauro di molte tonnellate se gli rapiscono gli amici?" Già, probabilmente un tirannosauro se li sarebbe mangiati in ogni caso, ma il nostro Rex è a dieta di Brain Grain (una qualche marca di cereali americana), per cui è diventato intelligente e anche dotato di sentimenti. Vabbè, nonostante la trama (e bisogna ammettere che al giorno d'oggi non è affatto facile inventarne di nuove, per cui gli autori sono decisamente scusabili), il gioco è veramente caruccio: la grafica è pulita e poco incasinata (forse anche un po' scarna, a dire il vero), il sonoro veramente buono e la longevità è anche piuttosto alta (i "mondi" sono quattro - con tre stage per livello - e intervallati da mondi bonus, ed è pure possibile giocare in due). Per quanto riguarda la giocabilità... Beh, We're Back fa parte della schiera di platform che bisogna imparare quasi a memoria per non finire subito l'energia, e quindi può risultare un po' frustrante, almeno all'inizio, altrimenti è decisamente ok. Buona preistoria.

Ulli

ANDREA

Indubbiamente We're Back è il gioco più veloce che abbia mai visto girare su di un Game Boy. In realtà non è sempre così, poiché quando il nostro dino-eroe si deve muovere a piedi e in piano va abbastanza lento, ma lasciate solo che metta le mani su di un pattino o che trovi una bella discesa, e si trasforma in una scheggia. Naturalmente questo non basta a rendere un gioco valido, ma anche il resto mantiene un buon livello: la grafica non è male, e soprattutto è fatta in maniera tale da risultare chiara anche sul piccolo schermo del Game Boy, le musiche sono apprezzabili e la giocabilità è davvero buona. Un aspetto negativo è dato però dalla difficoltà: non tanto perché il gioco risulti essere troppo facile o troppo difficile, quanto per le trappole e i nemici che sbucano improvvisamente dal fianco dello schermo, contro i quali non servono a nulla riflessi pronti e colpo d'occhio. In pratica, per sperare di andare avanti è necessario prima impararsi un po' il percorso, memorizzando perlomeno i punti più pericolosi. A parte questo, direi che è un gioco veramente valido e molto simpatico.

GAME BOY	
GRAFICA + nitida + e carina	86
SONORO + buona musica + begli effetti	89
GIOCABILITA' + divertente - da imparare a memoria	82
LONGEVITA' + vi terrà impegnati + abbastanza a lungo	88
HI TECH	84

COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedì mattina

TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee

NEWS e SUPEROFFERTE

FAX 051-344.906 o 345.100

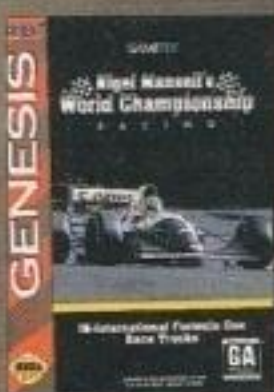
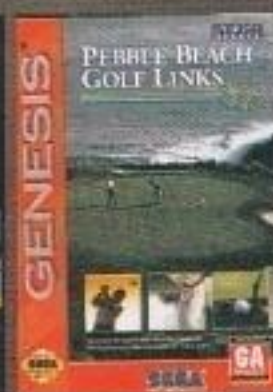
HANDY CARRY guscio porta Gameboy anti-urto! LIT. 17.000

FINALMENTE DISPONIBILE HANDY GEAR LIT. 55.000

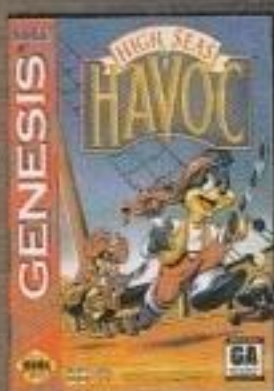
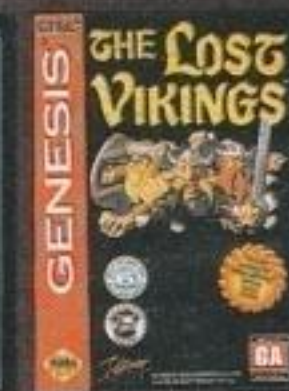
JOYPAD Programmabile con Display per Megadrive LIT. 74.000

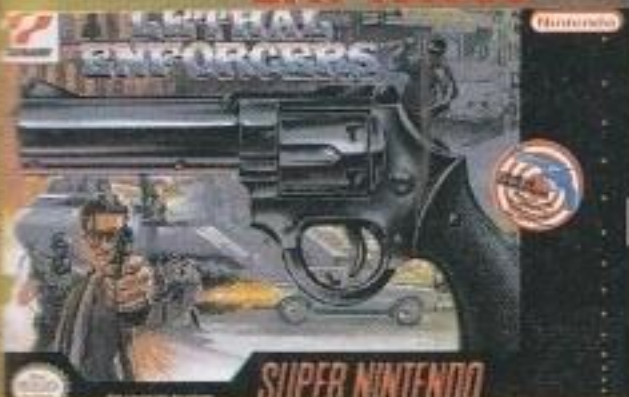
JOYPAD Trasparente multifunzione per Megadrive LIT. 29.000

JOYPAD trasparente multifunzione per SNES LIT. 29.000

NOVITA' HANDY SPORT per Gameboy PROTEZIONE TOTALE, IMPERMEABILE e porta batterie e cartucce gioco di scorta. LIT. 49.000

L.119.000 L.109.000

JOYSTICK PROGRAMMABILE CON DISPLAY per SuperNintendo LIT. 93.000

NOVITA' JOYPAD 6 TASTI senza FILI per Megadrive LIT. 79.000

L.109.000 L.XXX.000 L.105.000

L.139.000 L.125.000 L.119.000

Pistola Omaggio 169.000

L.159.000

L.119.000

LE ULTIMISSIME!!!!!

SUPERNINTENDO		MEGADRIVE	
LEMMINGS 2	(Psygnosis)	CAESAR'S PALACE	(VIRGIN)
WIZARDRY 5	(CAPCOM)	DUNE 2	(VIRGIN)
BATTLE CARS	(NAMCO)	PRINCE OF PERSIA	(TENGEN)
CHOPLIFTER 3	(XTREME)	TOM & JERRY 2	(HI-TECH)
SUPER TROLL ISLAND	(ASC)	MICKEY'S ULT.CHALL.	(hitech)
BUGS BUNNY	(SUNSOFT)	MEGA TURRICAN	(DATAEAST
MICKEY'S ULT.CHALL	(HiTech	BUBBLE & SQUEAK	(Sunsoft)
T2 - ARCADE	(ACCLAIM)	GOOFY	(ABSOLUTE)
ALFRED CHICKEN	(Mindscape)	RAINBOW ISLAND	(TAITO)
ANDRE AGASSI TENNIS		SILVESTRO & TWEETY	
CLAYMATES	(INTERPLAY)	SUB TERRANIA	(SEGA)
EQUINOX	(SONY)	SKITCHIN	(Electronic Arts)
FIRE STRIKER	(DTMC)	MUTANT LEAGUE HOCKEY	
MIGHTY MAX	(OCEAN)	NBA SHODOWN	(Electr.Arts)
STAR TREK	(Spectrum Ol.)	SHADOWRUN	(SEGA)
STUNT RACE FX	(NINTENDO)	STAR TREK	(SEGA)
FLINSTONES	(TAITO)	YOUNG INDIANA JONES	(Sega)
GLI INTOCCABILI	(OCEAN)	WORLD SERIES BASEBALL	
YOUNG MERLIN	(VIRGIN)	JOE & MAC	(TAKARA)
X-CALIBER	(ACTIVISION)	NARBY'S BEACH	(Electr.Arts)
WOLFENSTEIN	(IMAGINEER)	PGA EURO TOUR	(Electr.Arts)

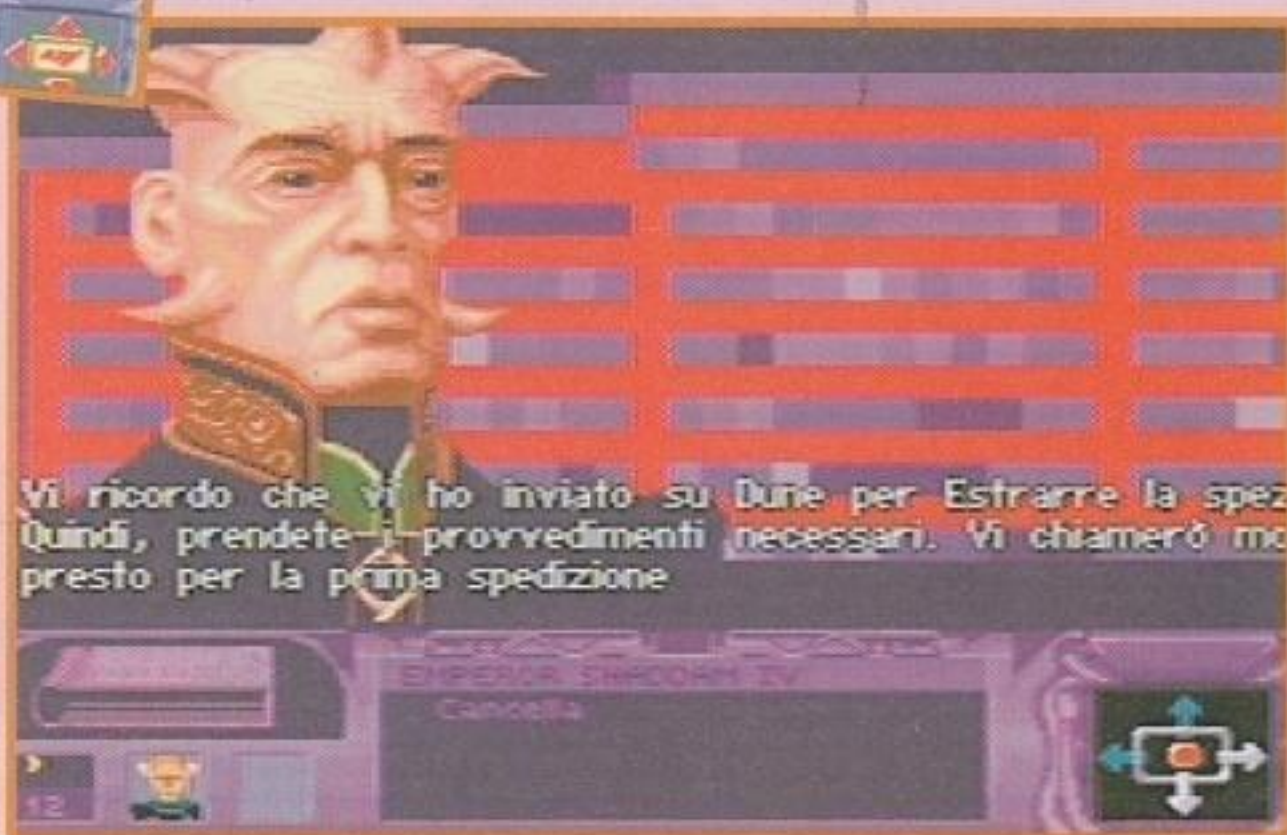
SUPERNOVITA'!! Trasforma il Gameboy in console da tavolo!!! LIT. 59.000

OFFERTA STARWING PER SUPERNINTENDO SOLO LIT. 105.000

TELEFONA OGGI STESSO PER CONOSCERE LE FANTASTICHE OFFERTE COMPUTER ONE

MEGA CD

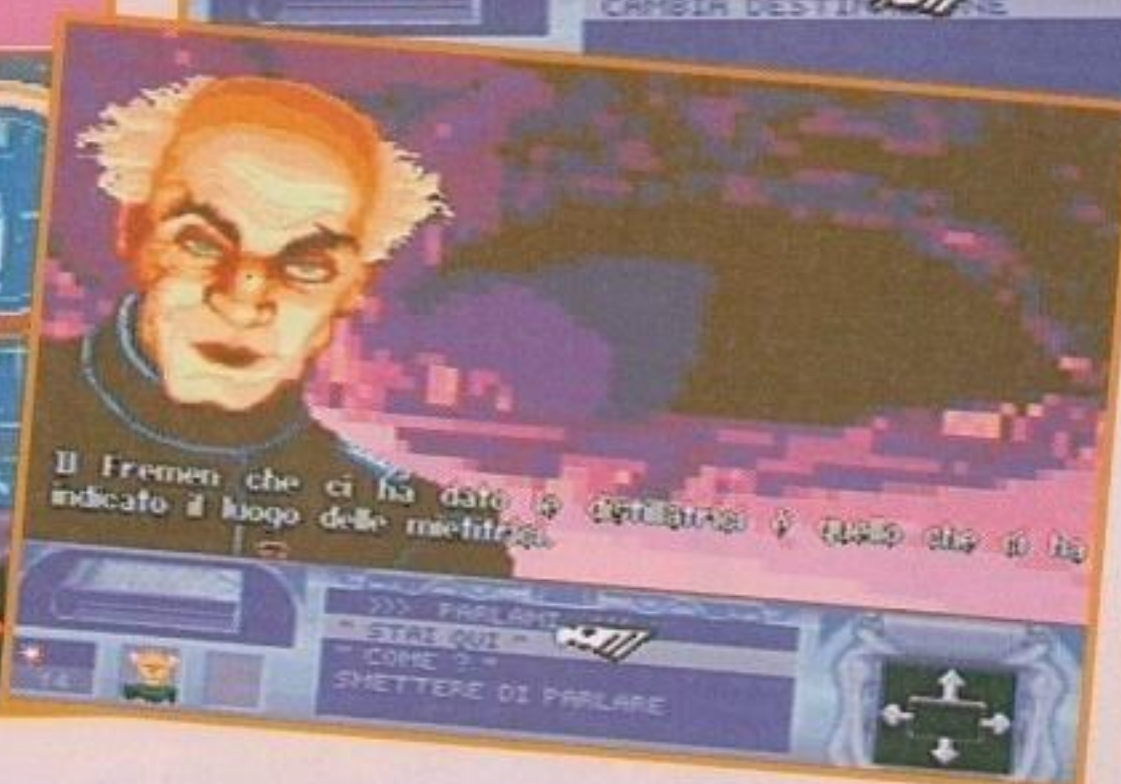
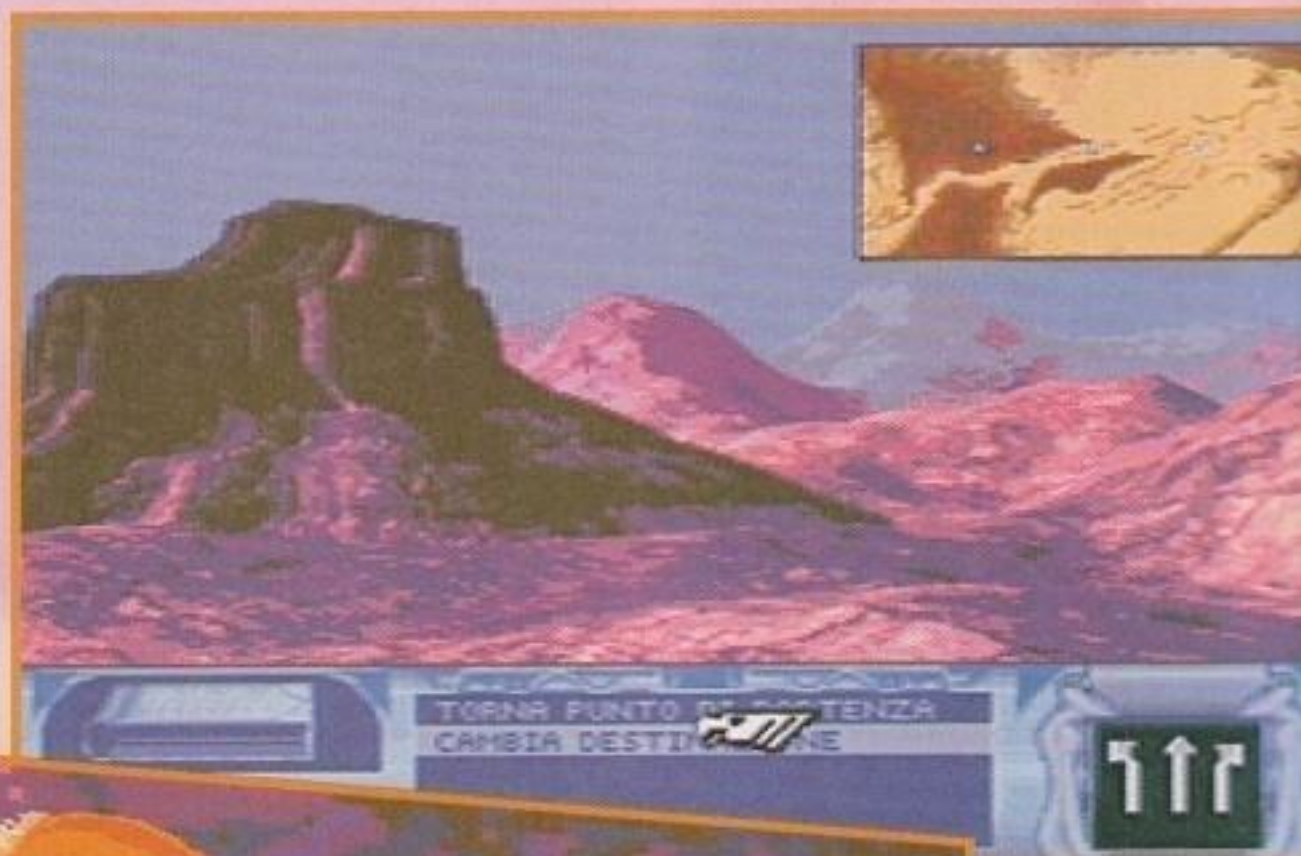
Vi piace andare al mare? E spaparanzarvi sulla spiaggia al sole? E guardare gli altri bagnanti in abiti succinti? Bene, ora togliete l'acqua (tutta) e i bagnanti e avrete Dune...

I pianeta Arrakis è il vero protagonista della storia di Frank Herbert: solo su Dune vivono i giganteschi vermi del deserto - Shai Ulud - da cui dipende la produzione della spezia, la droga che dona la prescienza; e qui sono stati trasferiti gli Atreides, una casata nobiliare, dal loro pianeta natale Caladan, per prendere possesso del ducato di Dune. Invece saranno costretti a intraprendere una terribili lotta con i loro predecessori su Arrakis, gli Harkonnen, il cui premio per il fallimento è la morte. Voi vi troverete alla guida degli Atreides come Paul Atreides, figlio del duca Leto, neotrasferito sulla palla di sabbia. Qui dovrete ingegnarvi per risolvere tutti i problemi di comunicazione con i nativi - i temibili Fremen - e guadagnarvi così la loro amicizia e collaborazione, indispensabili per voi per poter battere il concorrente casato

Harkonnen nella produzione di spezia per l'Imperatore.

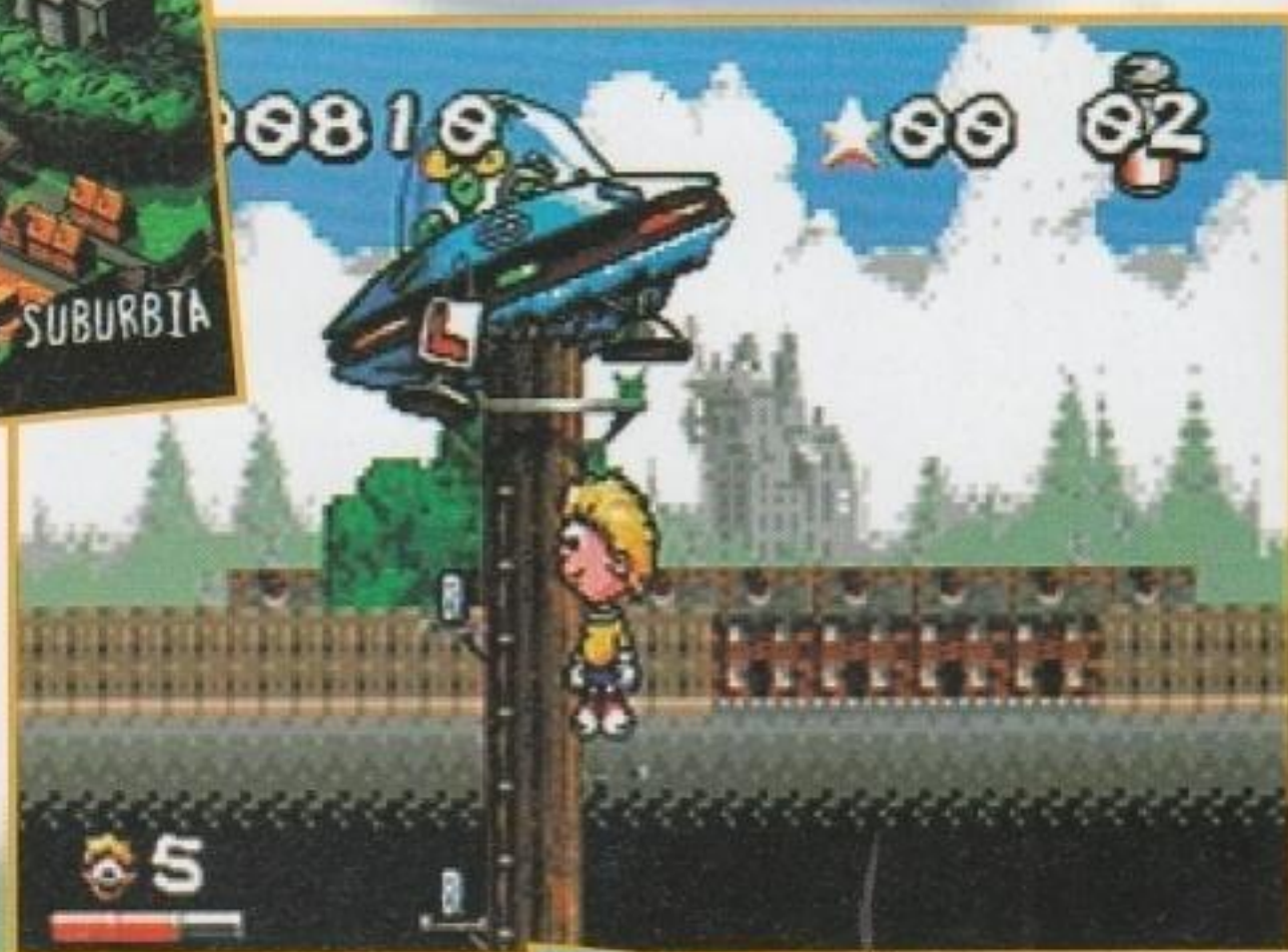
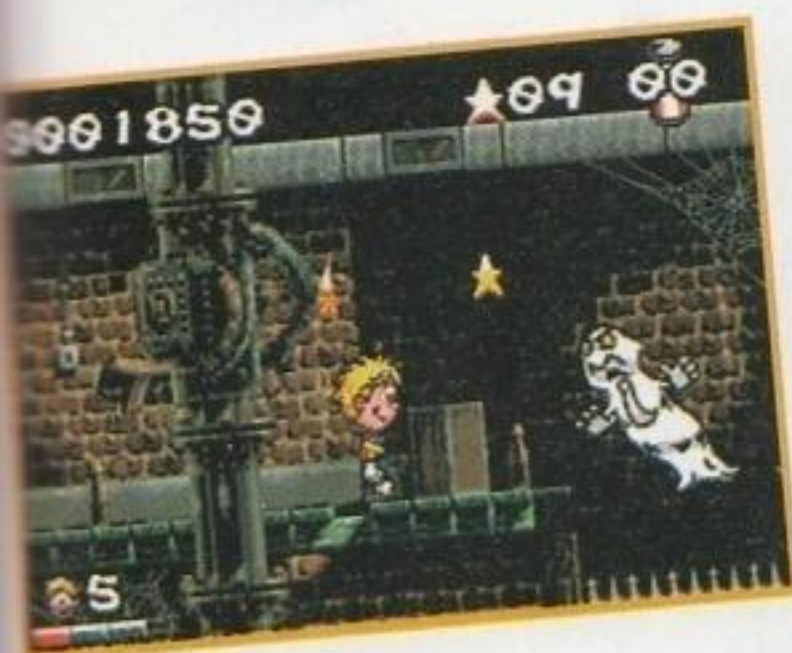
Questa è, a grandi linee, la trama del gioco Dune; alcuni di voi l'avranno letta già decine di volte (si fa per dire), giacché il gioco è uscito sia per PC, su dischetti e su CD Rom, che per Amiga; mentre per altri sarà la prima volta.

Dune è un prodotto della casa francese Cryo - quella di KGB, del nuovo Megarace e dei nuovissimi Saurus e Dragontales - ed è un incrocio tra un adventure e un gioco di strategia. Dovrete interagire con tutti i personaggi della storia - ovvero i vostri fami-

 http://www.oldgamesitalia.net/

liari, i collaboratori e tutti i capi dei vari Sietch Fremen - e contemporaneamente coordinare le risorse e gli sforzi del personale a vostra disposizione per battere, sia militarmente che nella produzione della spezia, i vostri avversari Harkonnen. Ci saranno quindi da analizzare aree per misurare la percentuale di spezia contenuta nella sabbia e valutare quindi se sfruttarle o meno, dovrete procurarvi i beni materiali necessari a portare avanti i vostri progetti e addestrare le vostre truppe nell'estrazione della spezia e nel combattimento; il tutto senza perdere di vista il sogno segreto dei Fremen e il vostro progresso come personaggio, che vi porterà risultati inaspettati. Contrariamente da quanto può sembrare dalla mia descrizione, questo titolo è molto meno frenetico della seconda puntata, realizzata dai Westwood Studios, ma resta comunque un valido gioco capace di appassionare e tenere impegnati per ore e ore. La versione Mega CD, almeno per il breve pre-esame a cui l'abbiamo sottoposta, è sembrata valida: il CD offre la possibilità ai personaggi di avere una voce propria (ahimè solo in inglese - almeno per ora - qualunque sia la lingua del testo scritto), continua con animazioni presalvate dei voli in ornitoptero (notevoli, peccato per il numero ridotto di colori), un sonoro - naturalmente - da ciddì e altre piccole cose, mentre la storia in sé non sembra essere stata alterata. Bella anche l'opzione che permette di salvare la situazione (vi volevo vedere a ricominciare tutto da capo a ogni partita...). Un'impressione positiva, quindi, ma che dovrà essere confermata dalla prossima recensione...

Alex

Un altro gioco di calcio? Noooo, questa volta la palla in questione è magica, o meglio, mutante, e Marko's non ha niente a che fare con le simulazioni sportive.

Si parla tanto di inquinamento, rifiuti tossici ed esperimenti anti-ecologici - o comunque illegali - ma Marko, il simpatico protagonista del nostro gioco, avrà modo di constatare di persona quanto possano essere pericolose queste cose.
La storia ha inizio in un giorno come tanti altri, nei sobborghi di una grande città, davanti alla casa in cui Marko vive con i propri vecchiardi; ivi si trova infatti la fabbrica di giocattoli del Colonnello Brown, un uomo apparentemente tranquillo e onesto. Marko non ha mai sopportato la vista dell'orrenda fabbrica davanti alle proprie finestre, ma mai e poi mai si sarebbe immaginato di scoprire quali orrende malefatte venivano compiute al suo interno.
Il nostro eroe sta tranquillamente giocando con il proprio pallone, nella strada davanti alla fabbrica. Ma un tiro maldestro manda la palla in un vicolo buio, e Marko, cercando di recuperarlo, si trova davanti a una scoperta sconvolgente: due uomini stanno riversando interi bidoni di un liquido dal colore malsano all'interno del sistema fognario della città. Naturalmente potrebbe trattarsi di una semplice e regolare operazione di scarico rifiuti, ma il sesto senso del bambino non sembra essere d'accordo con questa ipotesi.
Così, recuperato il proprio pallone (che nel frattempo è finito in mezzo allo strano liquido), Marko decide di seguire i due uomini, venendo a scoprire l'agghiacciante verità: gli operai appartengono alla fabbrica di giocattoli, e sembra che facciano parte di un complotto del colonnello Brown. In particolare, il colonnello ha scoperto, tramite esperimenti non del tutto legali, una particolare sostanza (il liquame di cui prima), che ha la proprietà di trasformare gli esseri viventi in orrendi mutanti.
Il piano della fabbrica è fin troppo chiaro: riversando il liquame nelle fogne della città, il colonnello Brown spera di riuscire a mettere in piedi un vero e proprio esercito slimeggiante di topi, pipistrelli e altre creature altrettanto orride, con i quali potrà

poi acquistare il controllo dell'intera città. Naturalmente le scoperte del giovane Marko sono destinate a essere derise dagli adulti del posto, che vedono nel proprietario della fabbrica un uomo estremamente responsabile e dalla spiccata onestà. Al nostro non resta che agire direttamente di persona, cercando di scoprire qualcosa di più e, possibilmente, fermando il losco piano.

Per fortuna Marko non è solo nella propria impresa: il suo pallone, infatti, finito come abbiamo detto nell'orrido liquame, ha acquistato particolari capacità magiche e si è rivelato essere un'ottima arma da utilizzare contro i mutati. Purtroppo i mutati non sono gli unici che si frappongono tra Marko e la propria missione: alcuni degli abitanti della città, convinti

che il bambino sia improvvisamente impazzito, cercheranno in ogni modo di fermarlo, ricorrendo anche alla violenza (ma che personcine simpatiche...)(come "anche"? Esistono anche altri modi di fermare i bimbi armati di pallone? NdAlex).

La grande avventura di Marko lo porterà ad attraversare i sobborghi della città, un centro industriale, un canale, una zona in via di costruzione, le fogne, un circo e, naturalmente, la temibile fabbrica dei giocattoli del colonnello Brown. Il perché di un giro tanto tortuoso e assurdo (un circo?!?) ci è oscuro, ma sicuramente Marko - che forse ha inalato troppo a lungo i fumi del liquame mutante -

saprà quello che sta facendo. Naturalmente mega-topi, mega-pipistrelli, mega-ragni e mega-tutto-quello-che-normalmente-abita-le-fogne non mancheranno di mettere i bastoni tra le ruote al protagonista, che non avrà un attimo di riposo tra combattimenti e salti.

Sempre in tema ecologico, Marko's Magic Football lancia un altro messaggio (oltre a quello di non utilizzare sostanze radioattive per mutare gli abitanti delle fogne, al fine di acquisire il controllo sul mondo intero): quello del riciclaggio. Se, infatti, il giocatore si ricorda di recuperare tutte le lattine vuote sparse per i diversi livelli, riceverà un bonus supplementare.

Il gioco è fondamentalmente un platform, con elementi adventure e un po' di combattimento. Marko dimostra una grandissima abilità nel maneggiare il pallone (in parte il merito è anche del bagno di liquidi tossici): può palleggiarci, tenerlo sulla testa, tirarlo basso, alto o a media altezza, compiere spettacolari rovesciate e farlo tornare al proprio comando. Il gioco è veramente veloce e, per quello che siamo riusciti a vedere, ben realizzato. Aspettate i prossimi numeri per avere ulteriori notizie!

Andrea Fattori

GAME GEAR

Titolo	Prezzo
NBA Jam (Ita)	90.000
Mortal Kombat (ITA)	89.000
Winter Olympic (ITA)	85.000
Desert Strike (ITA)	82.000
F1 (ITA)	82.000
Prince of Persia (ITA)	49.000
Out Run Europa (ITA)	49.000
Solitaire Poker (ITA)	49.000
Ms. Pacman (USA)	new
Sensible Soccer (ITA)	62.000
Joe Montana Football (ITA)	59.000
Global Gladiator (ITA)	49.000
Defender of oasis (ITA)	49.000
W. Class Leaderboard (ITA)	59.000
Super Off Road (ITA)	49.000
Lemmings (ITA)	49.000

NINTENDO 8 bit

Titolo	Prezzo
Addams Family (ITA)	49.000
Robocop 3 (ITA)	49.000
Elite (ITA)	49.000
Mc Donaldland (ITA)	79.000
Lemmings (ITA)	59.000
Parasol Star (ITA)	59.000
Battletoads (ITA)	49.000
Smash TV (ITA)	79.000
Turrican (ITA)	79.000

JAGUAR

Titolo	Prezzo
Raiden (USA)	130.000
Trevor Mc Fur (USA)	130.000
Dino Dudes (USA)	130.000
Alien Vs. Predator (USA)	130.000

GAME BOY

Titolo	Prezzo
Winter Olympics (USA)	59.000
Super Kick Off (ITA)	45.000
Prince of Persia (ITA)	45.000
Sensible Soccer (ITA)	69.000
Super Mario 3 (USA)	new
Empire Strike Back (USA)	59.000
Jurassic Park (USA)	59.000
Super Mario Land 2 (USA)	65.000
New Chessmaster (USA)	59.000
Championship Pool (USA)	65.000

NEO GEO

Titolo	Prezzo
Ghost Pilot (USA)	100.000
Art of Fighting 2 (USA)	new
Ninja Commando (USA)	120.000
Cyber Lip (USA)	75.000
Spin Master (USA)	new
King of Monster (USA)	120.000
Ninja Combat (USA)	100.000
Crossed Sword (USA)	140.000

3DO

Titolo	Prezzo
Lemmings (USA)	125.000
Battlechess (USA)	125.000
Total Eclipse (USA)	130.000
Twisted (USA)	new
Monster Manor (USA)	130.000
Microcosm (USA)	130.000
Out of this World (USA)	130.000
John Madden Football (USA)	130.000
Sewer Shark (USA)	new
Stellar Seven (USA)	125.000

MEGA CD

Titolo	Prezzo
Mad Dog Mc Cree (USA)	120.000
Microcosm (USA)	130.000
Jurassic Park (USA)	130.000
Dragons Lair (USA)	130.000
Sewer Shark (ITA)	125.000
Dune (USA)	130.000
Thunder Hawk (ITA)	125.000
Chuck Rock (USA)	90.000
Monkey Island (USA)	110.000
Ninja Warriors (JAP)	79.000

SUPER NINTENDO

Titolo	Prezzo
Sensible Soccer (ITA)	125.000
Winter Olympics (USA)	135.000
Pop'n'twee bee 2 (JAP)	175.000
NBA Jam (ITA)	165.000
Aladdin (ITA)	155.000
Alfred Chicken (USA)	new
Winter Olympics (ITA)	135.000
Secret of mana (USA)	145.000
Captain America (USA)	99.000
Mega Man 6 (USA)	140.000
Andrea Agassi (USA)	new
[illegible]	120.000
Actraiser 2 (USA)	99.000
Star Trek (USA)	new
Star Wing (ITA)	99.000
Metal Marines (USA)	150.000
Young Merlin (ITA)	150.000
Krusty fun house (ITA)	59.000
Stunt Race FX (USA)	new
Turtless Tourn. Fighter (USA)	140.000
Jimmy Connors (ITA)	89.000
Mystical Ninja (ITA)	125.000
Mighty Max (USA)	new
R Type 3 (JAP)	150.000
Nigel Mansell (ITA)	120.000
Bastard (JAP)	new
Championship Pool (USA)	120.000
Off Road (ITA)	99.000
Turn'n Burn (USA)	new
Power Monger (ITA)	99.000
Wolfstein 3D (USA)	new
Legend (USA)	125.000
Zool (USA)	120.000
Empire Strike Back (ITA)	new
Young Merlin (USA)	125.000
Mickey Ultimate Chall. (USA)	new

MEGADRIVE

Titolo	Prezzo
NBA Jam (ITA)	135.000
Davis Cup Tennis (USA)	110.000
Nigel Mansell (USA)	115.000
Mickey Ultimate Chall. (USA)	new
Gunship (ITA)	120.000
Adams Family (ITA)	120.000
Jungle Strike (ITA)	110.000
Dune 2 (USA)	new
FIFA Intern. Soccer (ITA)	120.000
Pele Soccer (ITA)	75.000
Davis Cup Tennis (ITA)	110.000
Prince of Persia (USA)	new
Toe Jam Earl 2 (ITA)	120.000
Lethal Enforce + Gun (ITA)	175.000
Side Pocket (JAP)	69.000
Tom & Jerry (USA)	new
Batman Return (ITA)	69.000
Sonic 3 (ITA)	160.000
Family Feud (USA)	new
Out Run (ITA)	49.000
Rainbow Island (USA)	new
Centurion (ITA)	49.000
Cadash (USA)	59.000
F1 (ITA)	120.000
Silvester & Tweety (USA)	new
Pirates (USA)	125.000
Joe & Mac (USA)	new
John Madden '94 (ITA)	125.000
Cliffhanger (ITA)	110.000

MASTER SYSTEM

Titolo	Prezzo
Sensible Soccer (ITA)	85.000
Adams Family (ITA)	82.000
Mortal Kombat (ITA)	99.000
Desert Strike (ITA)	82.000
Donald Duck 2 (ITA)	82.000
Asterix 2 (ITA)	82.000
Winter Olympics (ITA)	85.000
GP Rider (ITA)	59.000
Donald Duck (ITA)	59.000
Kick Off (ITA)	59.000
New Zealand Story (ITA)	59.000
Thunder Blade (ITA)	49.000
Wimbledon 2 (ITA)	49.000
Ritorno al futuro 3 (ITA)	59.000
Terminator (ITA)	49.000
R Type (ITA)	49.000
Golden Axe (ITA)	49.000
Pac Mania (ITA)	49.000
Out Run Europa (ITA)	59.000
Pit Fighter (ITA)	59.000
Moonwalker (ITA)	49.000
Raibow Island (ITA)	59.000
Spiderman (ITA)	49.000
Ghouls'n Ghosts (ITA)	49.000
Indiana Jones (ITA)	59.000
Altered Beast (ITA)	49.000
Superman (ITA)	59.000
Strider 2 (ITA)	59.000
Double Dragon (ITA)	49.000
Strider (ITA)	49.000
Mickey Mouse (ITA)	59.000
Chuck Rock (ITA)	59.000
Basket Nightmare (ITA)	49.000
Speedball (ITA)	49.000
Lemmings (ITA)	[illegible]

L'ARCOBALENO

Via Cassia, 6c
ROMA
tel.
06/33.33.486

PREZZI IVA COMPRESA

SPEDIZIONI IN TUTTA

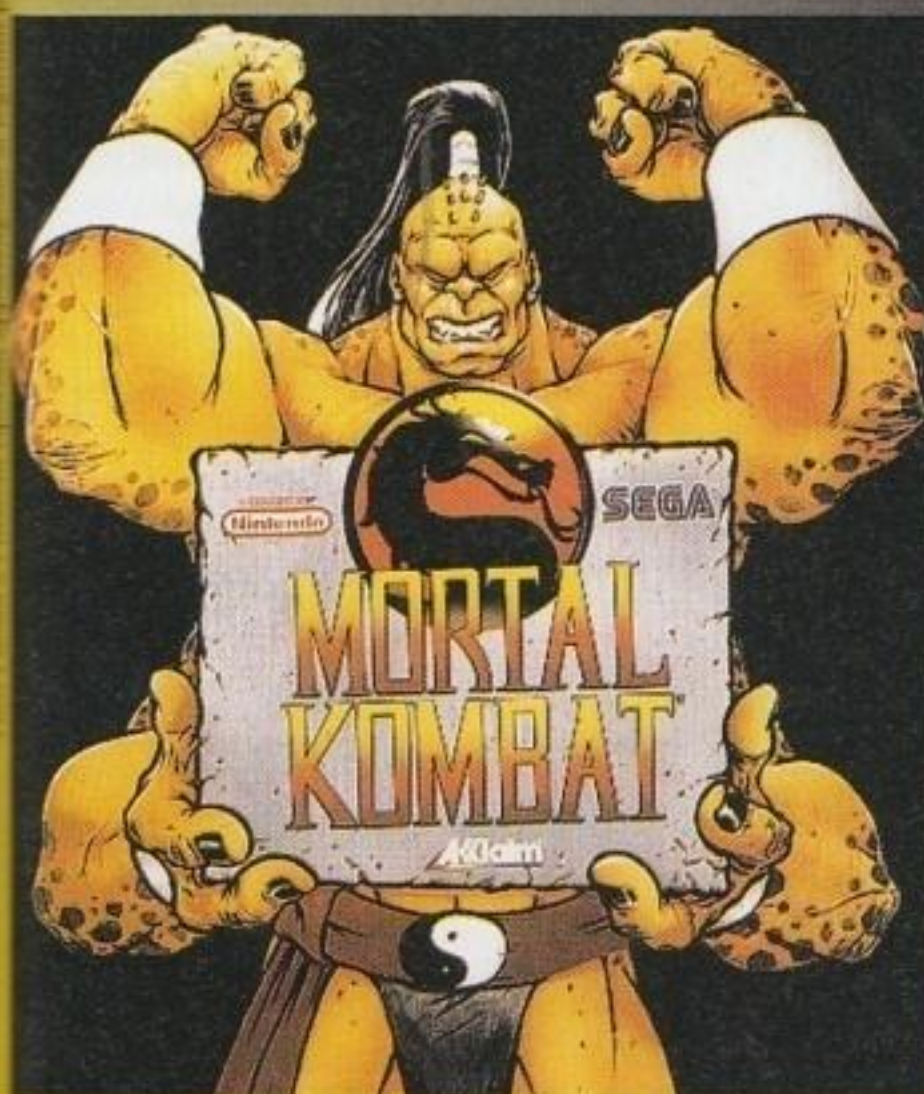
COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedi' mattina

TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee

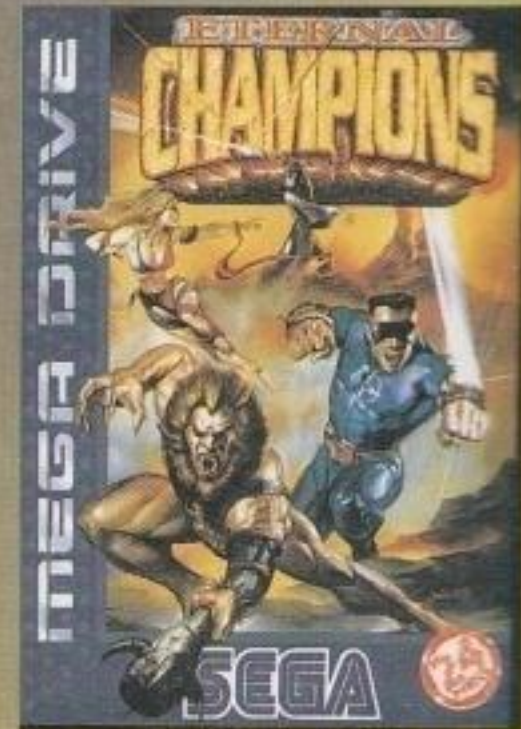
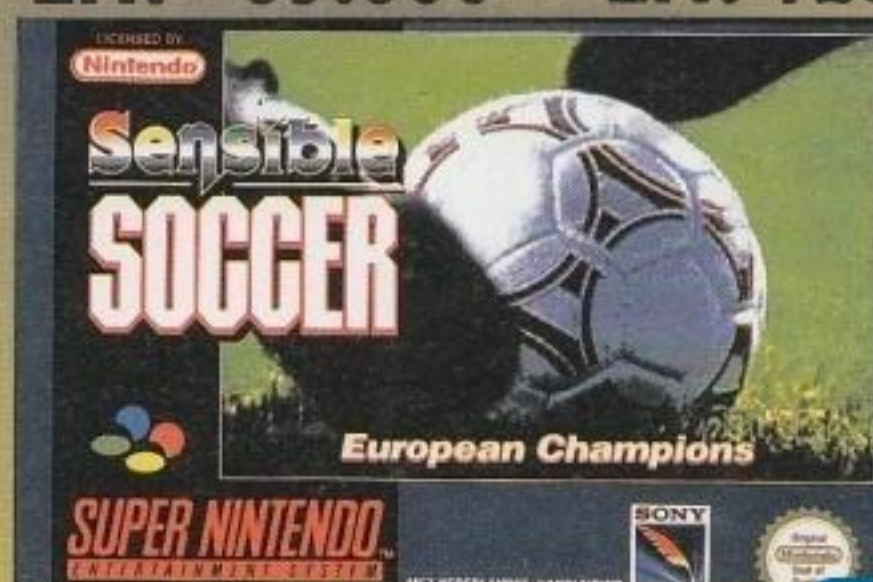
NEWS e SUPEROFFERTE

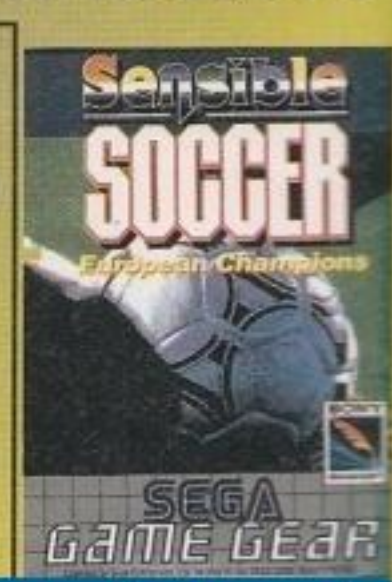
FAX 051-344.906 o 345.100

FIFA International Soccer per Supernintendo DISPONIBILE DAL 10 MARZO !!! prenota subito

OFFERTA SPECIALE

Supernintendo PAL L. 105.000
MEGADRIVE Euro L. 85.000
GAMEGEAR L. 65.000
GAMEBOY L. 59.000

LIT. 69.000

LIT. 125.000

LIT. 138.000

SUPER NINTENDO LIT.119.000

GAMEGEAR LIT. 63.000

MEGA CD

Soulstar, sottotitolo la malizia dei Mirkoidi, sottosottotitolo i bambini grassi conquisteranno il mondo...

S'comincia da poco, una pizza, poi un tiramisù, qualche bignè, una mentina e una ventina di cinghiali arrosto, e in un attimo vi ritrovate a essere piccoli bambini grassi. Ancora qualche decina di bisonti in salmì e poi il passo successivo, il Mirko, o Mirkoide, la razza aliena da lui generata, divoratori di città, continenti, pianeti, sistemi solari, galassie.
Ulteriori indagini su questo figuro redazionale e soprattutto sul perché di quel Malice richiederebbero pagine di imbarazzanti retroscena sul Mirko(ide) ma per questa volta ve le risparmio (anche perché, le pagine, non le ho) e passo immantinente al gioco.
Questa volta sul menu dei Mirkoidi c'è il sistema di Soulstar: sei pacifici pianeti da sgranocchiarsi a uno a uno (provate a indovinare quanti sono i livelli di Soulstar) se non fosse per il i loro eterni avversari, i Commando Surgelati. Un corpo d'elite, duramente addestrato dall'infanzia e poi congelati come dei bastoncini di pesce e pronti all'uso non appena ci sia bisogno di mandare qualcuno al massacro (comodissimi, non hanno neanche data di scadenza). Decisamente, l'unica cosa in cui i corpi d'elite difettano non poco è un po' di furbizia.
Soulstar è uno shoot 'em up in soggettiva multilivello, che non vuol dire che ha più di un livello, cosa tutt'altro che rara tra gli shoot 'em up, ma che i vari livelli si differenziano leggermente tra di loro come schemi di gioco. Il vostro mezzo d'attacco si trasforma, a seconda della situazione, in un caccia stellare, un carro armato e un ehm... turbocottero, la versione nostrana di Turbo Copter, non suona molto bene, si tratta di una specie di elicottero senza pale (praticamente un elicottero senza attributi...), o meglio di hovercraft. I livelli sono, ovviamente, modellati sul tipo di mezzo che pilotate al momento (o forse è il contrario?) ci sono quindi dei livelli nello spazio aperto (quantunque abbastanza affollato), sulla superficie di pianeti e all'interno di strutture aliene (e se era affollato lo spazio aperto figuratevi queste) a bordo del parmacottero, il carro armato non abbiamo potuto vederlo visto che la versione che il buon Richard (il Signor Core Jr.) ci ha portato era ancora incompleta (non vi siete chiesti perché si tratta di una preview e non di una recensione?).

http://www.oldgamesitalia.net/

Ma stavamo parlando dell'astronave: è d'obbligo anche per la stagione '94-'95 l'armamento multiplo incrementabile; qui potete ammirare il modello Soulstar: Cannone Standard a

Raggi e Missili a Ricerca, una festa di colori che vanno dal rosso fuoco delle esplosioni al verde scuro del sangue alieno, checcarino un vero bijoux. Se proprio non fossero sufficienti e possibile richiamare dalla sartoria dell'astronave madre un set di missili devastanti, enormi raggi laser o l'assistenza di sonde robotiche, ma ricordate che questi sono in numero limitato, fatene uso solo in occasioni speciali, non so una bella festa con una dozzina di astronavi madre aliene.

Il sistema d'armamento è interessante, anche perché collegato all'opzione per due giocatori. In questo caso, un giocatore pilota l'astronave e utilizza l'armamento standard, mentre l'altro si occupa dell'armamento speciale in un modo non ancora del tutto chiaro (anche perché anch'esso assente dalla versione visionata).

Il gioco è un po' una versione bitmap di Silpheed (tanto per citare recenti shoot 'em up per Mega CD): qui al posto dei vettori abbiamo tutti sprite, con abbondante utilizzo delle routine di scaling (ingrandimento e riduzione) e rotazione degli stessi.

Nelle sezioni su pianeti o nelle astronavi aliene il terreno viene realizzato con quelle tecniche di texture mapping che hanno reso famoso Thunderhawk, anche qui con abbondanza di sprite sparsi in giro a realizzare le strutture aliene da distruggere. Il risultato è veramente notevole, anche se la grafica è a volte un poco bloccchettosa e la scelta dei colori rende alquanto confusa l'azione in alcuni frangenti, ma come dicevo si tratta di una versione ancora incompleta.

Che altro dire? Che i livelli sono in totale 40, 23 esterni e 17 all'interno di strutture, che lo svolgimento della partita non è lineare, si possono cioè scegliere diversi percorsi a cui corrispondono diversi livelli con difficoltà differenti, percorsi che si riuniscono alla fine del gioco per lo scontro finale su Krast.

Il gioco ha delle musiche molto belle, cupissime, che trovo molto adatte allo stile non certo allegro. Mi ricorda infatti come look la serie Robotech, non tutta, le ultime puntate, quelle che in Giappone costituivano una serie a sé stante con il titolo Mospeada: trovo che in particolare gli alieni ci somiglino molto.

Da citare, naturalmente visto che siamo su CD, anche le scene cinematiche che accompagnano la presentazione, non erano comprese nel gioco che ci hanno portato ma dalle foto che ho visto sembrano niente male.

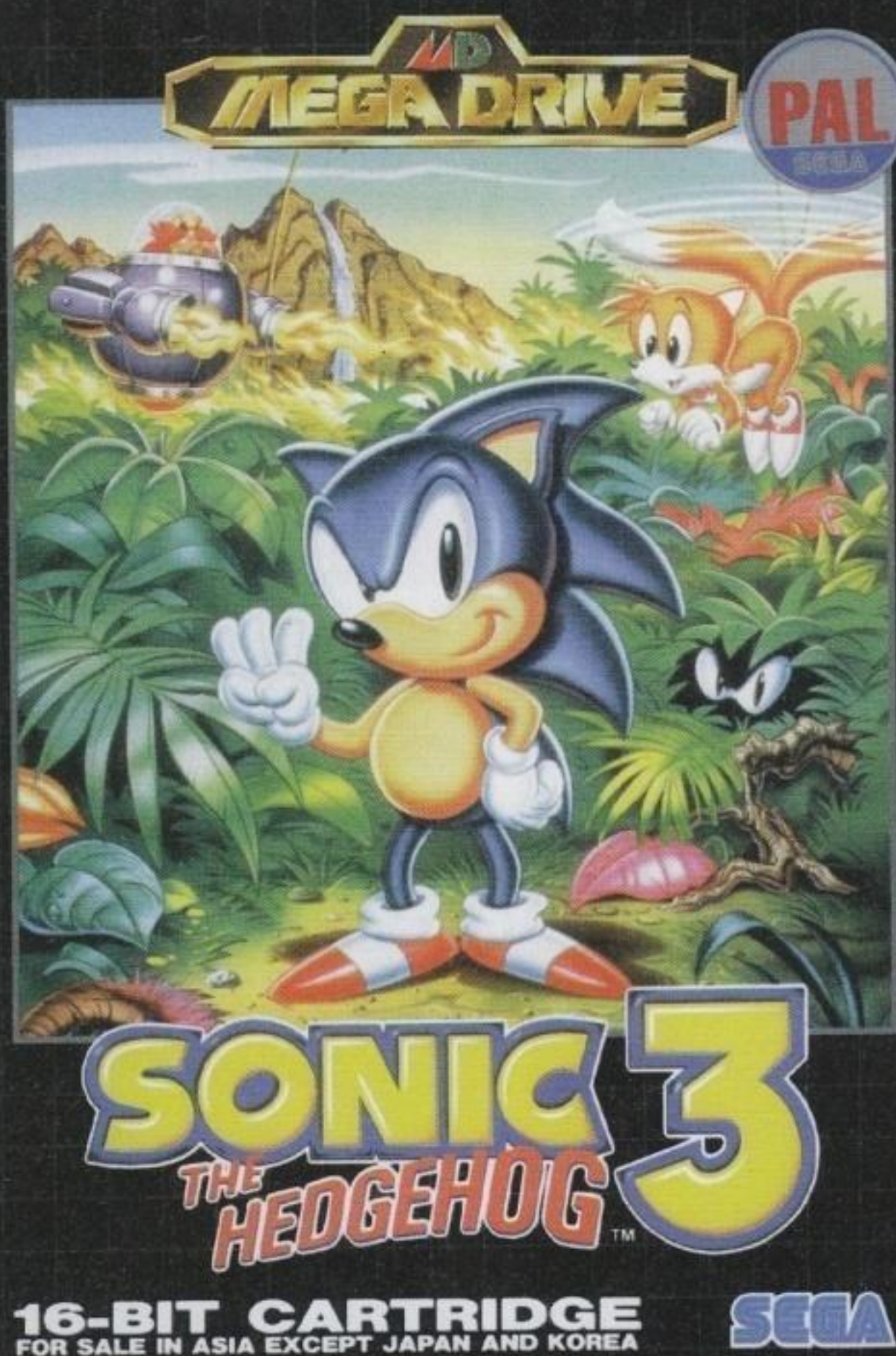
In definitiva un gioco che forse come giocabilità e freneticità pura dell'azione promette un po' meno bene di Thunderhawk, ma con un look cupo interessante; non vedo l'ora di avere tra le mani la versione definitiva.

Stefano "VF" Giorgi

http://www.oldgamesitalia.net/

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)
FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)
ORDINA SUBITO:
02 - 33000036 (5 linee r.a.)

COMMODORE A32CD L.645.000

OFFERTISSIMA
FIFA INT. SOCCER
+
INTERFACCIA 4 JOYPAD
L. 169.000

TUTTE LE ULTIME NOVITÀ PER 3DO:

NIGHT TRAP	L. 139.000
LEMMINGS	L. 139.000
SPACE SHUTTLE	L. 129.000
WHO SHOT JOHNNY ?	L. 139.000
DRAGON'S LAIR	L. 139.000

DISPONIBILE ART OF FIGHTING PER MEGADRIVE

OFFERTISSIME MEGADRIVE !!!

AGASSI TENNIS	L. 69.000
FATAL FURY	L. 69.000
GOLDEN AXE III	L. 69.000
CHICKI CHICKI BOY	L. 39.000
JUNGLE STRIKE	L. 79.000
MORTAL COMBAT	OFFERTA

DISPONIBILE NBA JAM !

TUTTE LE ULTIME NOVITÀ PER LA TUA CONSOLE

SI SERVONO RIVENDITORI QUALIFICATI

RICHIEDI IL NOSTRO CATALOGO GRATUITO

Aiuto, sono inseguito da una piramide! Prendi il rettangolo, prendi il rettangolo! Oddio il terribile cilindro blu... Goretti, smettila di fare lo scemo e vai fuori dalla classe. Così impari a dormire durante l'ora di geometria.

La prima volta che ho visto Spectre è stato qualche anno fa su Apple Macintosh. Ricordo che lo trovai subito molto interessante e coinvolgente. Andavo in giro a sparare a coloratissimi tubetti e piramidi infischiandomene del resto e massacrando a tutto ciò che si muoveva. La grande forza del gioco consisteva nella enorme carica di giocabilità su cui il giocatore poteva contare. Controllare il mezzo era facilissimo e centrare gli avversari lo era di più. Il radar funzionava benissimo e l'azione era superveloce. E adesso è in arrivo per il SuperNintendo. Abbiamo avuto modo di visionare un demo che comprendeva solo alcune delle caratteristiche di quella che sarà la versione finale e non sembra niente male, ma procediamo con ordine. In Spectre vi trovate ai comandi di un mezzo da combattimento, ulteriormente indefinibile a causa del ridotto numero di poligoni che lo costituiscono, che somiglia molto al Cobra MK II di Elite. Lo scopo del gioco dell'originale per Macintosh è rimasto, ovvero raccogliere tutte le bandiere gialle per passare al livello successivo, ma nella modalità per due giocatori, una novità inserita sul SuperNintendo, ci si può sbizzarrire in una serie di modalità di gioco meno "disimpegnate". Oltre il classico Uno contro Uno, è possibile giocare in team, contemporaneamente grazie allo split-screen, contro i droidi del computer che difendono la propria bandiera; è possibile formare due squadre di droidi, verdi e gialli, dove i giocatori prendono le parti di due colori opposti per massacrare l'avversario; si può entrare in un'arena e lanciarsi sfide a suon di punti; si può entrare in un circuito formato da una serie di bandiere da raccogliere prima che lo faccia l'altro giocatore. Non ci è dato di sapere se queste saranno le uniche modalità di gioco che verranno inserite, ma già questo basterà a spezzare la monotonia che costituiva l'unica nota negativa della versione per Apple. Tecnicamente il gioco non sembrava nulla di speciale. Non dimenticando che abbiamo visto una demo, il numero di colori su schermo non risulta per nulla esaltante, ma la possibilità di personalizzare il proprio mezzo da combattimento e di poter sfidare un avversario umano in più modi, costituiscono un grande incentivo a giocare. Per una recensione completa, la vostra pazienza non verrà messa a dura prova: massimo trenta giorni.

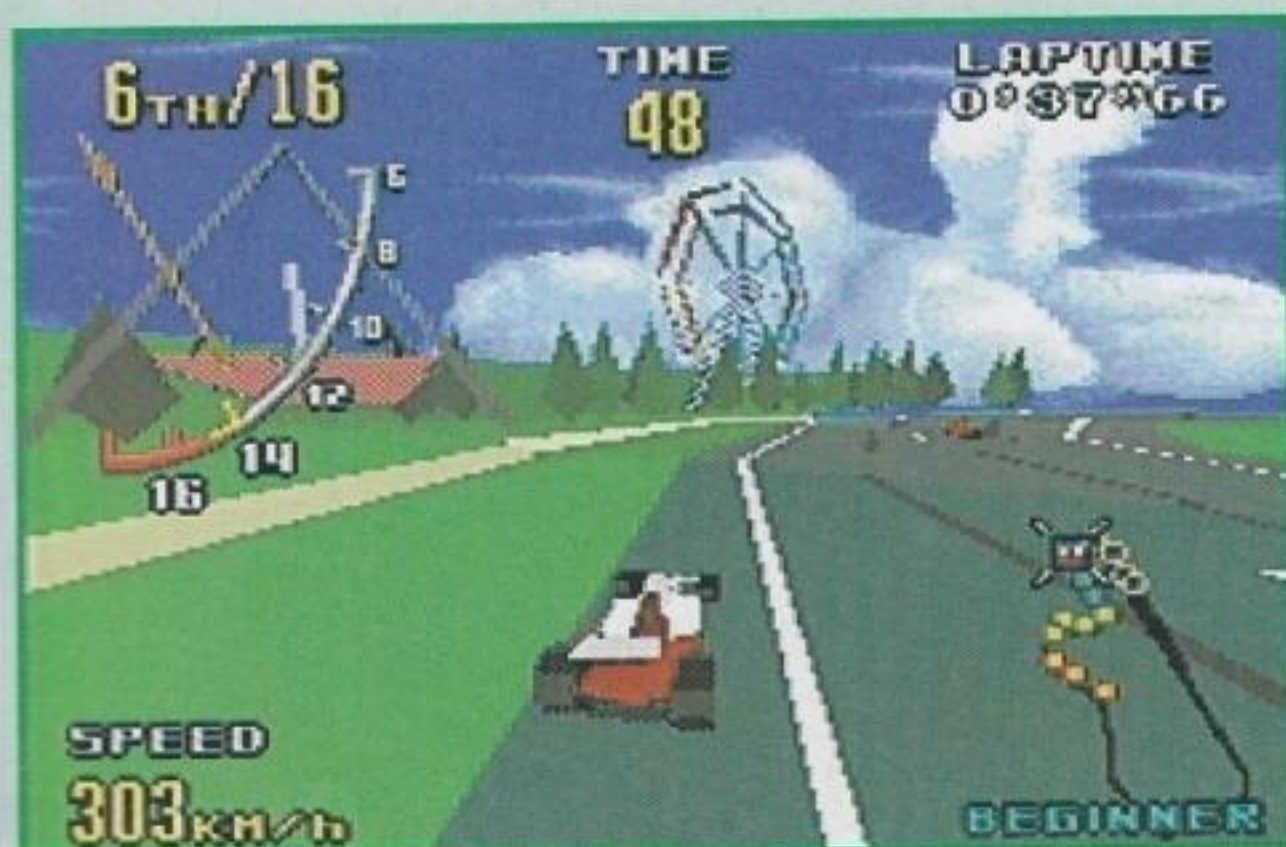
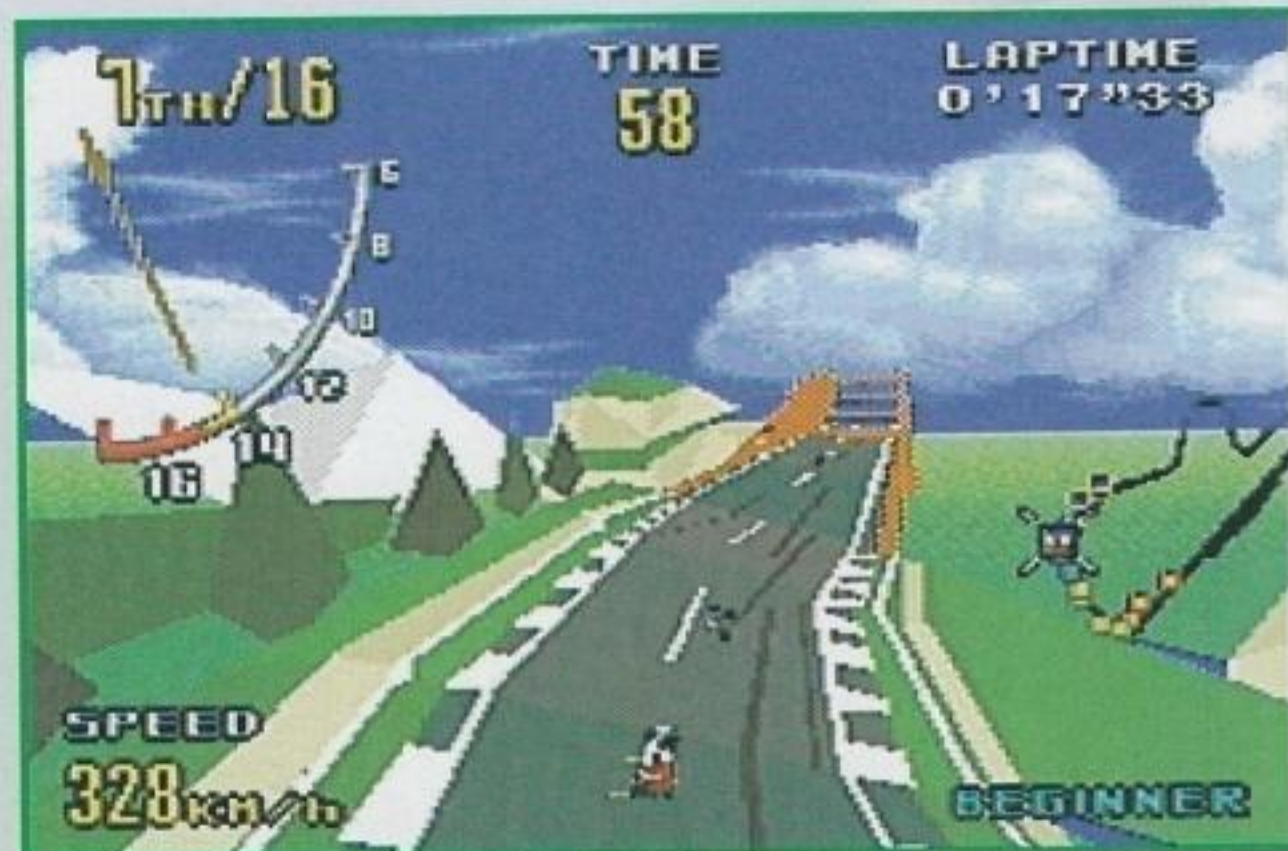
Giancarlo "JH" Calzetta

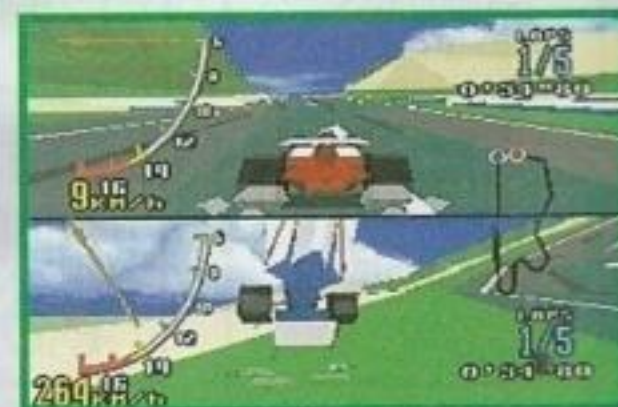
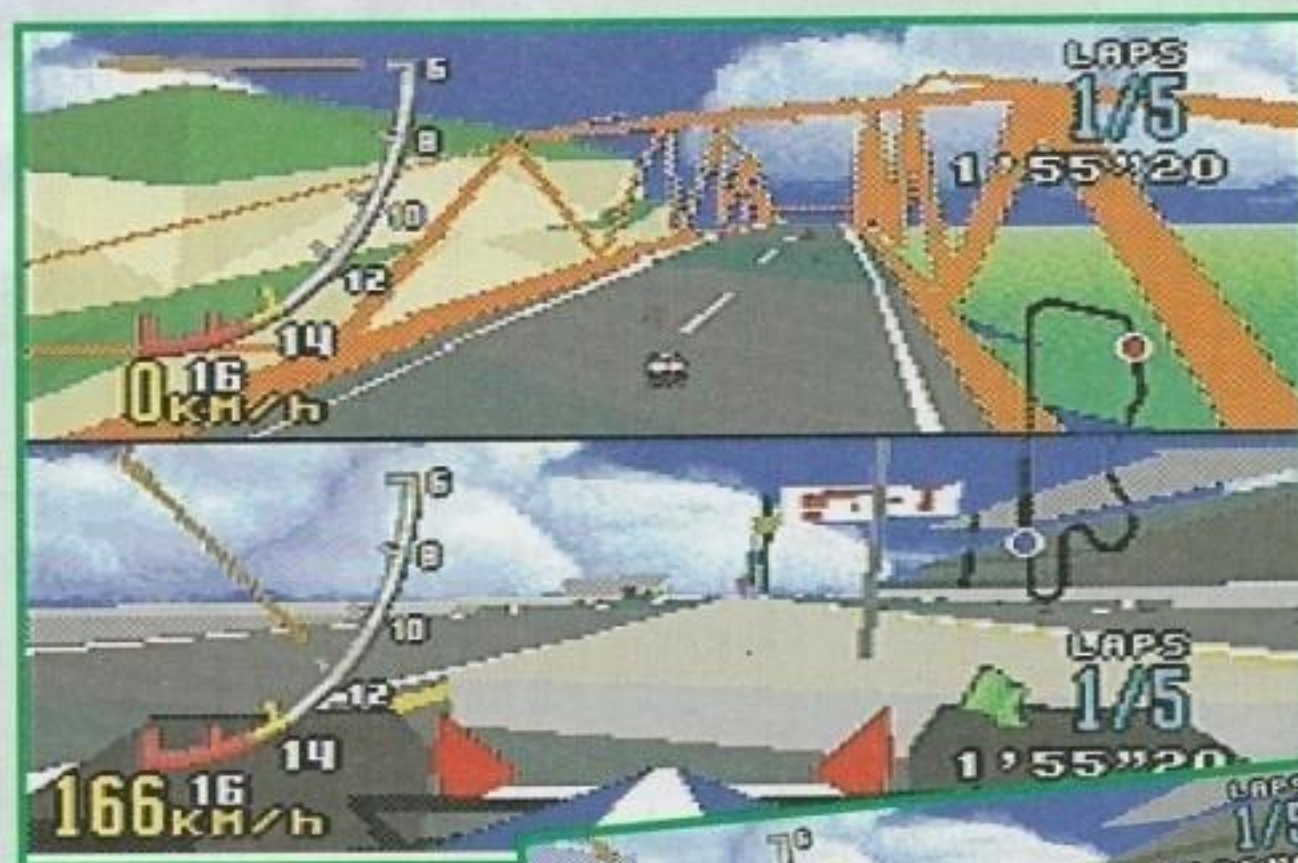
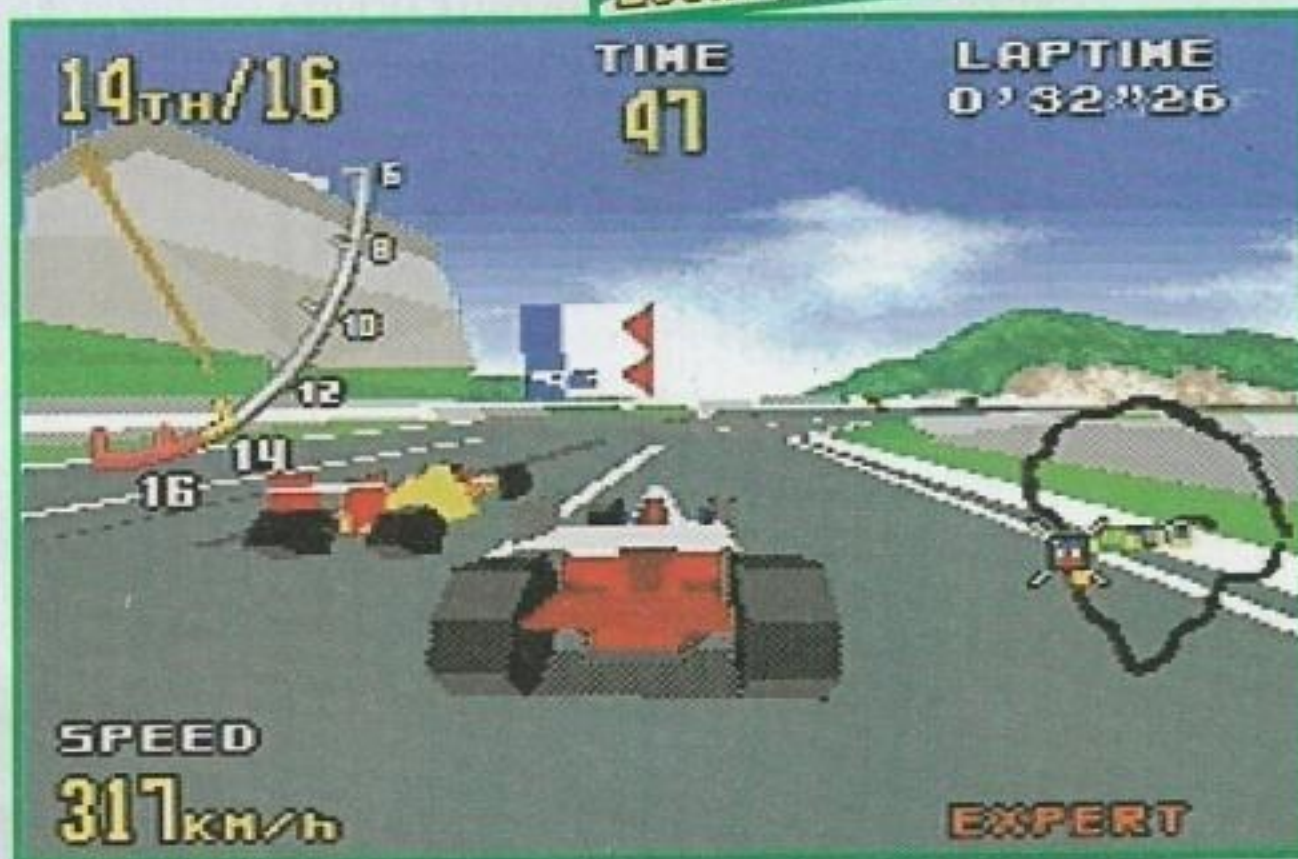
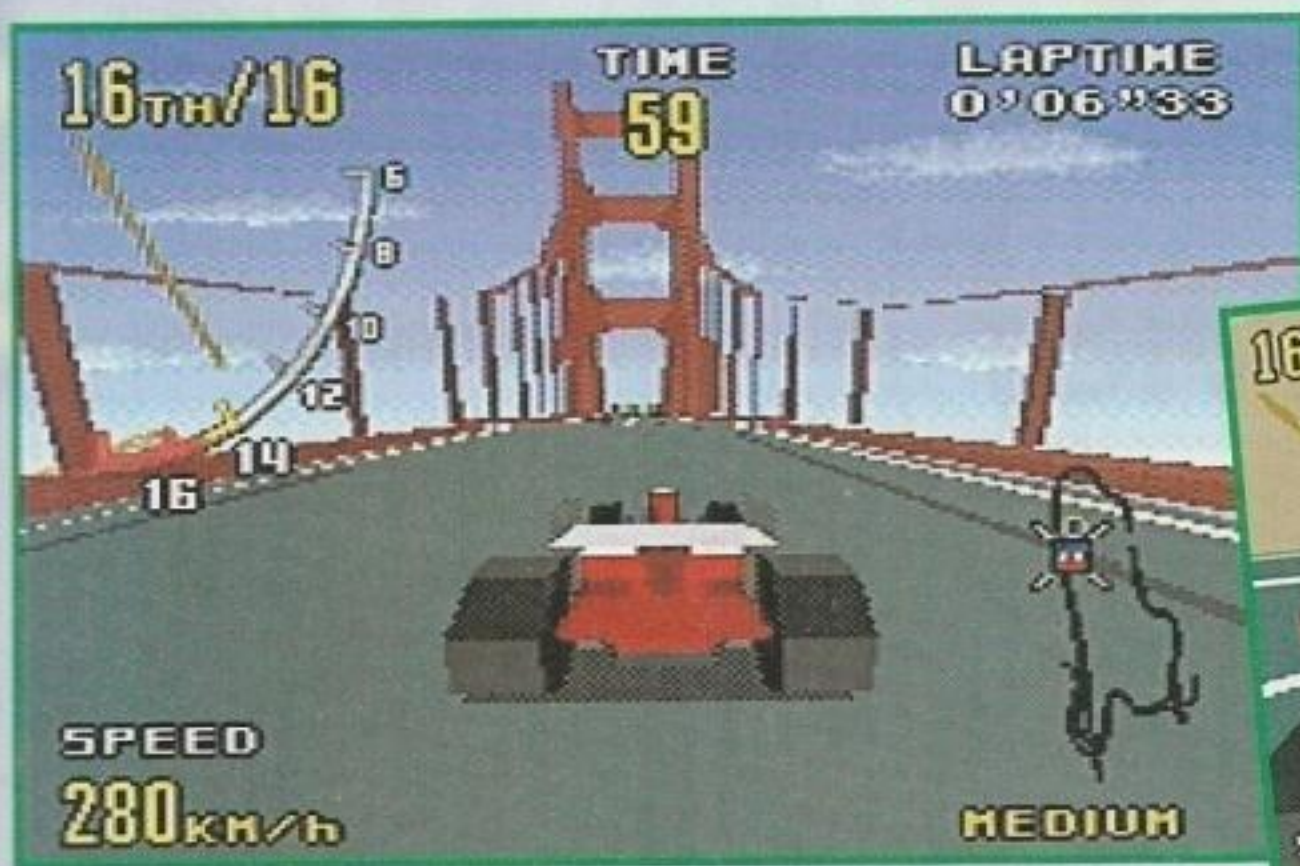
PREVIEW

V.R. Virtua Racing

MEGA DRIVE

C'era una volta Pole Position, con le macchine inchiodate al terreno e i paesaggi che sembravano usciti dalle fabbriche della Lego. Poi giunse una nuova generazione di simulazioni di guida; giochi veloci, graficamente ben fatti e pieni di opzioni. Ora arriva Virtua Racing, e nel mondo dei videogiochi si apre un nuovo capitolo...

Chi tra voi frequenta abitualmente le sale giochi non potrà non essere stato sopraffatto dal fascino di Virtua Racing: la prima cosa a colpire è la sua imponenza, con sei posti guida, sei video, un mega schermo e un sacco di ressa intorno. Il gioco, apparentemente, potrebbe sembrare una normale simulazione di guida, ma bastano pochi secondi per dissuadere da questa errata impressione: Virtua Racing è LA simulazione di guida. Il sogno della maggior parte di

coloro che hanno visto e giocato il coin op - un sogno spesso non rivelato, per paura di essere beffeggiati dagli amici - è stato indubbiamente quello di vedere un simile capolavoro trasposto su console. Un sogno non detto, in quanto sembrerebbe impossibile ricostruire la velocità e la grafica di Virtua su una console a 16 bit, ma... in qualche modo la Sega sembra essere riuscita a esaudirlo comunque, e Virtua Racing sta per arrivare sul Mega Drive!
Innanzitutto bisogna precisare, anche se per molti è scontato, che si tratta di una simulazione di corsa ad alta velocità, con bolidi in stile Formula 1 e percorsi misti. Nella versione coin op ci si poteva giocare anche in sei contemporaneamente, magari dividendosi in più gruppi. La conversione Mega Drive limita, naturalmente, questa possibilità a due soli contendenti, ma mantiene comunque intatto lo spirito del gioco.
I percorsi a disposizione sono in tutto tre, effettivamente non moltissimi, ma si tratta di una man-

canza quantitativa che viene, indubbiamente, sopperita dalla qualità. Ognuna delle gare prevede una diversa difficoltà, legata basilarmente al numero e al tipo di curve. A questa si aggiunge anche la possibilità di selezionare un livello di base (easy-normal-hard), offrendo così gare emozionanti per i più esperti e sufficientemente semplici per i novizi.

Oltre a questa scelta di base, è possibile anche determinare in quale modo si desidera giocare: alla classica opzione 1-2 giocatori si aggiunge anche la possibilità di cimentarsi in giri liberi, ideali per coloro che desiderano scaldare bene il motore prima di entrare in pista (per non parlare del fatto di prendere un po' di dimestichezza). La versione a un giocatore prevede una sfida tra 16 contendenti, con un tempo limite entro al quale è necessario tagliare il traguardo e una serie di time bonus, naturalmente sempre più esigui con l'avanzare della gara. Nelle gare a due, invece, i contendenti avversari scompaiono, così come il tempo limite: bisogna concentrarsi soltanto sul proprio concorrente diretto, cercando di batterlo entro il numero di giri prefissati (5, 10, 15 o 20). La sfida prevede anche un'ulteriore scelta di opzioni, in particolare per quanto riguarda eventuali handicap; in pratica, un giocatore più bravo può scegliere di penalizzare la propria vettura, in modo tale da gareggiare ad armi pari.

Tutti e tre i tipi di gara prevedono la possibilità di scegliere tra marce manuali o automatiche: la differenza, come al solito, è che le prime consentono una maggiore velocità in ripresa (sempre che le si sappia usare), mentre le seconde permettono di concentrarsi integralmente sul percorso. Per cambiare le marce è sufficiente premere il tasto direzionale in avanti o all'indietro, prestando attenzione all'utilissimo contagiri.

Un'altra opportunità estremamente interessante è quella di cambiare la visuale: è possibile scegliere tra quattro punti di vista diversi durante le gare, uno dall'interno della vettura, gli altri dall'esterno, a diversa distanza dall'auto. Utilizzando la visuale a campo più largo è possibile controllare meglio i movimenti degli avversari e godere di una maggiore stabilità dell'immagine, mentre dall'interno dell'abitacolo si può assaporare meglio l'emozione della gara.

La caratteristica fondamentale del gioco, così come per il coin op, è l'estrema velocità con cui le auto sfrecciano sul percorso. Il trucco (perché è ovvio che ci sia un trucco) sta proprio nella cartuccia, all'interno della quale la Sega ha installato un chip supplementare, con il compito di implementare la velocità di gestione della grafica vettoriale.

Naturalmente anche la grafica è di altissimo livello, estremamente simile a quella del coin op, supportata da uno scrolling estremamente fluido e pulito.

La versione definitiva dovrebbe ormai essere in via di uscita: si parlerà molto di Virtua Racing nei prossimi mesi!

Andrea Fattori

VIDEO GAMES COMPUTER
1° NEGOZIO A CORSICO (MILANO)
VIA V. MONTI 26
Tel./Fax 02-4408143

1° NEGOZIO A CORSICO (MILANO)
VIA V. MONTI 26
Tel./Fax 02-4408143
VIDEO GAMES COMPUTER

ARIVIVIS

VIDEO GAMES COMPUTER

NOVITÀ D' IMPORTAZIONE

SUPERNES
NBA JAM 94
BUGS BUNNY
CHOPLIFTER 3
SIDE POCKET
JAGUAR X J 220
SENGOKU
ITCHY & SCRATHY

MEGADRIVE
NBA JAM 94
ZOOL
JAMES POND 3
SYLVESTER & TWEETY
BEETHOVEN
VIRTUAL RACING
DESERT DEMOLITION

GAME BOY
RIDDICK BOWE BOX
NBA JAM 94
SENSIBLE SOCCER
TETRIS 2
WINTER OLIMPIC
HOME ALONE 2
THE LAWNMOWER MAN

GAME GEAR
SPIDERMAN X-MEN
NBA JAM 94
MICRO MACHINES
ROBOCOP 3
DESERT STRIKE
ITCHY & SCRATCHY
BART VS. RADIO ACT.

SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA
AGGIORNAMENTO POSTALE DELLE NOVITÀ

ARIVIVIS
CARD IDENTIFICATION
CARD N° 00593100

NOVITÀ D' IMPORTAZIONE

3DO
SAN DIEGO ZOO
OUT OF THIS WORLD
OCEAN BELOW
MAC DOC MC CREE
LEMMINGS
WORLD BUILDERS
SUPER WING. COMM.

NEO GEO
VIEW POINT
ART OF FIGHTING 2
TOP HUNTER
SUPER SIDERKICK 2
BLUES JOURNEY 2
SPINMANSTER 2
(SAMURAY SHODOWN IN OFFERTA)

JAGUAR
CRESCENT GALAXY
SPACE PIRATES
CLUB DRIVE
KASUMI NINJA
RAIDEN
BATTLE ZONE 2000
CYBER MORPH

CD 32
MICROCOSM
INFERNO
ZOOL 2
TFX
LIBERATION
CHAOS ENGINE
MORPH

MEGA CD
GROUND ZERO TEXAS
SENGOKU
MICROCOSM
POP FULL MAIL

CD ROM
COMANCHIE
MICROCOSM
JOURNEY MAN
IRON HELIX

OFFERTE CONSOLLE

GAME BOY + JURASSIC PARK L. 159.000

SUPERNES L. 249.000

GAME GEAR + 4 GIOCHI L. 249.000

MEGADRIVE II + SONIC 2 + 2 JOYPAD L. 279.000

AMIGA CD 32 + 3 GIOCHI L. 649.000

3DO PANASONIC + CRASHN'BURN L. 1.399.000

ATARI JAGUAR + GIOCO L. 589.000

AMIGA 1200 DESKTOP DYNAMITE + 2 GIOCHI + 3 UTILITY + 1 JOYSTICK L. 749.000

RITIRO DELL'USATO

S. NES

FLASH BACK	L. 40.000
STREET FIGHTER II TURBO	L. 40.000
MORTAL KOMBAT	L. 30.000
MARIO ALL STAR	L. 30.000
STRIKER	L. 30.000
TMNT FIGHTER	L. 35.000
BATMAN RETURNS	L. 30.000
ROCK & ROLL RACING	L. 40.000
CLAY FIGHTER	L. 30.000
COOL SPOT	L. 30.000

MEGA D.

FIFA INT. SOCCER	L. 40.000
ASTERIX	L. 30.000
SINGLE STRIKE	L. 30.000
SENSIBLE SOCCER	L. 30.000
STREET FIGHTER II	L. 40.000
MORTAL KOMBAT	L. 40.000
BUBSY	L. 30.000
ROBOCOP VS TERMINATOR	L. 40.000
FLASH BACK	L. 40.000
GRANDE SLAM	L. 30.000

DA SCONTARE SUGLI ACQUISTI

VASTO ASSORTIMENTO TITOLI
- USATO -

OFFERTE

USATO GARANTITO L. 59.000

MEGA DRIVE
JURASSIC PARK
ALADDIN
GENERAL CHAOS
HIT THE ICE
F1
ROCKET NIKE ADV.

S/NES
JURASSIC PARK
NHLPA HOKEY 93
ALADDIN
MARIO KART
STAR WARS
EMPIRE STRIKE BACK

BIT WORLD

BIT WORLD di Lai Roberto
Via Val Cismon, 2 - 20052 MONZA (Mi)
TEL. 039/2720499 - FAX 039/6956979

VENDITA PER CORRISPONDENZA

TEL. 039/272.04.99

MOLTE NOVITÀ POSSONO ESSERE DISPONIBILI ANCHE SE NON ELENCATE

CARTUCCE MEGA DRIVE

Titolo	Prezzo
Addams Family	TEL
Aero the Acrobat	TEL
Aladdin	L. 118.000
Art of Fighting	TEL
Aspect Warriors	TEL
Batman Returns	L. 79.000
Battlemania 2	TEL
Bubsy	L. 119.000
Castlevania	TEL
Cool Spot	L. 119.000
D. Robinson Basketball	L. 79.000
Doraemon	L. 89.000
Dracula	TEL
Dragon (Bruce Lee)	TEL
Dragon's Fury	TEL
Dune II	TEL
Ea Fifa International Soccer	TEL
Eternal Champion	TEL
Flash Back	L. 119.000
Gauntlet IV	TEL
General Chaos	L. 109.000
Ghost' n' ghouls	L. 79.000
Golden Axe III	L. 99.000
Gunstar Heroes	L. 113.000
Hockey 94	L. 119.000
Last action Hero	TEL
Jungle Book	TEL
Jungle Strike	L. 119.000
Jurassic Park	L. 115.000
X-Ranza	L. 99.000
Magin Saga	L. 99.000
Metal Fang	TEL
Mortal Kombat	L. 129.000
NBA Jam	TEL
Ninja Turtles	L. 99.000
Out Run 2019	L. 79.000
Phantasy Star IV	TEL
Pro Moves Soccer	TEL
Puggsy	TEL
Rise of the Robots	TEL
Robocop VS Terminator	TEL
Rocket Knight	L. 99.000
Sensible Soccer	TEL
Shining Force	L. 119.000
Sonic Spinball	TEL
Ultimate Soccer	L. 99.000
STREET FIGHTER II S.C.ED.	**TEL**
Super Shinobl II	L. 99.000
The Incredible Hulk	TEL
Thundr Force IV	L. 89.000
T.M.N.T. Tournament Fighter	TEL
Toejam & Earl II	TEL
Troubleshooter II	TEL
Sonic II	L. 79.000
Virtual Pinball	TEL
Virtual Racing	TEL
Zombies	L. 109.000

Eccezionale adattatore per Mega Drive (Mega Key): permette di vedere i giochi Scart giapponesi ed americani.
L. 45.000 - L. 39.000 se lo acquisti con un gioco.

GIOCHI MEGA CD

Titolo	Prezzo
Annette again	L. 119.000
Ax 101	TEL
Bari Arm	L. 125.000
Cyborg 009	L. 129.000
Denin Aleste	L. 99.000
Dragon's Lair	TEL
Dune	TEL
Final Fight	L. 99.000
Jaguar lxj 220	L. 99.000
Genghis Khan	TEL
Midnight Serenade	TEL
Monkey Island	L. 119.000
Night Striker III	L. 129.000
Psychic Detect. Series 4	TEL
Ranma 1/2	L. 139.000
Rebel Assault	TEL
Rise of the Dragon	L. 79.000
Sengoku Densyo	TEL
Silpheed	L. 145.000
Sonic	L. 129.000
Smiling Salesman	TEL
Super League	L. 109.000
Terminator (USA)	L. 125.000
Thunder Hawk	L. 135.000
Wolf Child	L. 89.000
Keyo Flying Squadron	L. 115.000

PC ENGINE E CD ROM

Titolo	Prezzo
Adventure Island	L. 75.000
Armored Ruga	TEL
Blood Family in Darkness	TEL
Bomberman 94	TEL
Doraemon	L. 77.000
Dragon Spirit	L. 75.000
Emeral Dragon	TEL
Final Soldier	L. 65.000
Flash Hider's	TEL
Greatest Eleven	L. 69.000
Kong Fu	L. 49.000
Majong Sexy Girls	TEL
Martial Champion	TEL
Ninja Etuk Enden	L. 77.000
Power Tennis	L. 129.000
Racing Spirit	L. 75.000
River City Ransom	TEL
S. Darius II	TEL
Sport Hockey	L. 99.000
STREET FIGHTER II	L. 119.000
The Secret Flower Garden	TEL

GIOCHI PER NEO GEO

- Fatal Fury II
- Soccer Brawl
- Super Side Kick
- Art of fighting
- 3 Count Boat
- World Heroes II 147 Mega
- Samurai Showdown
- Top Hunter 162 Mega
- Fatal Fury Special

GAME GEAR

- Mortal Kombat
- Sonic III
- Donald Duck's Quackshot II
- Surf Ninja
- Ultimate Soccer
- Space Harrier

CARTUCCE SUPERNINTENDO
CARTUCCE SUPERFAMICOM

Titolo	Prezzo
Actraiser II	L. 99.000
Aero the Acrobat	L. 99.000
Alien 3	L. 129.000
All Japan pro Wrestling II	TEL
Alkaest	TEL
Art of Fighting	L. 174.000
Astral Boat II (Wrestl)	TEL
Bastard	TEL
Batman Returns	L. 95.000
Battle Master	L. 159.000
Battle Toads in D. Dragon	L. 129.000
Battle Zeque	TEL
Bomberman 93	L. 139.000
Bubsy	L. 99.000
Captain Tsubasa IV	L. 145.000
Cyborg 009	TEL
Clay Fighter	L. 139.000
Cool Spot	L. 129.000
Darius Force	TEL
Desert Fighter	TEL
Dragon Ball Z III	L. 179.000
Dragon (Bruce Lee)	TEL
Empire Strike Back	TEL
Empire Soccer	TEL
Eqinox	TEL
Family Dog	L. 89.000
Fatal Fury II	TEL
Final Set	TEL
Final Fight II	L. 99.000
Fire Embrem	TEL
Flashback	TEL
Gaia Sabre (RPG)	TEL
Go for the Ace (Tennis)	TEL
Goemon Gambarre 2	TEL
Kiki Kay Kay	L. 129.000
Hammerin Harry	TEL
Holy Stryker (RPG)	TEL
HOKUTO NO KEN 7	**TEL**
Human Grand Prix II	TEL
Illusion of Gia	TEL
J. League Soccer	L. 129.000
Jimmy Connors Tennis	L. 135.000
Yaiba (RPG)	TEL
Lamborghini	L. 99.000
Last Shot	TEL
Lost Vikings	L. 99.000
Macross	TEL
Madara II	L. 139.000
Magic Johnson	L. 119.000
Mario's Time Machine	TEL

CONSOLES

Articolo	Prezzo
Super Famicom Scart + 2 Joypad + Cavo scart	L. 419.000
Supernintendo Scart USA	L. 289.000
Supernintendo USA Scart + 2 Joypad + S. Mario	L. 349.000
Mega Drive Scart + Sonic Jap	L. 295.000
Megadrive Genesis Scart	L. 269.000
Game Gear + 2 Giochi	L. 285.000
TV Tuner	L. 199.000
Mega CD II + Gioco	L. 569.000
Mega CD II + Final Fight + Gioco	L. 599.000
Neo Geo	L. 890.000
NG Joystick per Neo Geo	L. 139.000
PC Engine GT + 1 Gioco	L. 549.000
S.CD Rom Duo-R + Gioco	L. 649.000
Mega Drive II + Gioco	L. 285.000
3Do 32 Bit	L.1.590.000
Atari Jaguar	TEL

CARTUCCE SUPERNINTENDO
CARTUCCE SUPERFAMICOM

Titolo	Prezzo
Mazinga Z	L. 125.000
Megaman X	TEL
Mortal kombat	L. 139.000
NBA Basketb. Bulls VS Suns	TEL
Nigel Mansel F1	L. 125.000
Ninja Warrior's	TEL
Pop' n' tween Bee II	L. 139.000
Pop' n' tween Bee	L. 99.000
Populous II	L. 99.000
Ranma 1/2 II	L. 159.000
Ranma 1/2 III	L. 139.000
Rise of the Robots	TEL
Robocop VS Terminator	L. 109.000
Rock' n' Roll Racing	L. 129.000
Romancing Saga II (RPG)	TEL
R-Type III	TEL
Rushing Beat Shura	TEL
Secret of Mana	TEL
Sensible Soccer	TEL
Star fox	L. 119.000
Sonic Wings	L. 119.000
S. Battle Thank II	TEL
S. Chase HQ	TEL
S. Formation Soccer II	L. 99.000
S. F1 Circus II	TEL
S. Hockey 94	TEL
Super Volley Ball II	L. 119.000
Suzuka 8 Hours	L. 129.000
Street fighter II Turbo	L. 149.000
Stunt Race	TEL
Super Scope Bazooka VI	L. 139.000
Skyblazers	TEL
Tazmania Story	L. 99.000
The VII Saga	L. 139.000
The Looney Tunes	TEL
Thunder Bird	TEL
T.M.N.T. Mutant Warriors	TEL
Top Gear II	L. 99.000
Undercover Cops	TEL
WWF Royal Runble	L. 139.000
World Hero	L. 149.000
Zombies	L. 129.000

GIOCHI 3 DO

- 2O TH Century Almanac
- Total Eclipse
- Night Trap
- Draxon's Revenge
- Dragon's Lair
- Star Trek
- Demolition Man
- Ocean Below
- Goes to the Moon
- Patty Bear

GIOCHI JAGUAR

- Crescent Galaxy
- Raiden
- Cybermorph
- Alien VS Predator

GAME BOY

- Undercover Cops
- Ninja Spirits
- S. Marioland III
- Tiny Toon Adv. II
- Mickey Mouse V
- Ducktales II

AGGIUNGI UN POSTO AL TAVOLO

Come avevamo promesso già da qualche tempo, eccovi finalmente un completo resoconto di quello che è avvenuto durante il 32º Salone del Giocattolo di Milano. L'Editrice Giochi, pur non avendo partecipato alla manifestazione, ha comunque indetto un proprio incontro (Expogiochi '94) per mostrare le novità dell'anno. Per comodità le abbiamo comunque inserite all'interno dell'articolo dedicato al Salone.

32º SALONE INTERNAZIONALE DEL GIOCATTOLO

Tavoli pieni di giochi, dimostrazioni, un'affluenza di pubblico ed esperti del settore veramente notevole, una buona organizzazione: pur non avendo raggiunto il successo dei precedenti anni - in particolare a causa della mancanza di alcuni grossi nomi, quali la sopracitata Editrice Giochi, la M.B. e la Ravensburger (queste ultime presenti solo con piccolissimi stand, dai quali gli interessati venivano condotti a manifestazioni autonome organizzate dalle ditte stesse) -, il Salone del Giocattolo ha dimostrato comunque la propria forza all'interno del settore ludico, ospitando numerose aziende e assistendo alla nascita di nuovi giochi. Quello che segue è un resoconto, diviso per case editrici, dei prodotti destinati a caratterizzare il mercato del nuovo anno. Purtroppo mancano le informazioni relative alla M.B., che non mancheremo comunque di segnalarvi in un secondo tempo.

CLEMENTONI: si arricchisce la linea dedicata ad Atmosfear, il gioco horror con videocassetta. Il nuovo titolo, dopo le espansioni "Zombie" e "La Strega", è dedicato ai temibili succhiasangue di mezzanotte, e si intitolerà "Vampirella". Restando sempre in tema, la Clementoni inaugura anche una nuova linea di puzzle-horror: si tratta di immagini di mannari, fantasmi e via dicendo, con la peculiarità di brillare al buio (svegliarsi di notte con un vampiro ghignante sopra la testa...).

CONDOR TOYS: in fase di preparazione, per questa ditta specializzata in bellissimi giochi strategici - rigorosamente in legno -, un'interessante variante degli scacchi. Il titolo è Evo, e il gioco consiste fondamentalmente nel guidare le proprie armate alla vittoria sugli avversari (da 2 a 4 giocatori). La realizzazione tecnica è davvero ottima, il gioco divertente e ben studiato; purtroppo non si sa ancora niente sulla possibile data di uscita, ma vi terremo informati.

EDITRICE GIOCHI: due i fronti che caratterizzeranno, per i prossimi mesi, il mercato di questa grande ditta. Innanzitutto troviamo un'incedibile proliferazione dei "Pocket", i giochi tascabili da utilizzare in viaggio o in ambienti ristretti. Oltre a Risiko, di cui avevamo già dato notizia, troviamo infatti Monopoli, Monopolino, Visual Game (con nuove carte!), Cluedo, Backgammon e

una lunga lista di altri titoli. Estremamente interessante anche la linea dei Party

Game, ovvero quei giochi destinati a coinvolgere un gran numero di persone, e che godono di un regolamento estremamente semplice: a Visual Game e People Game si aggiungono infatti due nuovi prodotti, Kaleidos Game e Category Game. Il primo consiste nel trovare oggetti che cominciano con una determinata lettera, scelta in maniera casuale, all'interno di alcune tavole (12 per la precisione) tanto belle quanto piene e caotiche, naturalmente battendo gli avversari sul tempo. Category Game, invece, appartiene a quel filone di giochi identificati come "nomi, persone, animali...", ovvero con l'obiettivo di individuare più parole possibili, appartenenti a una particolare categoria, che comincino con una determinata iniziale. In entrambi i casi le regole sono brevi e chiare, i meccanismi di gioco ben studiati e la realizzazione tecnica di ottimo livello.

G.E.MI: dopo il successo di Tangentopoli, la neonata casa editrice milanese torna all'attacco con tre nuovi titoli. Si tratta di Novela, una simpaticissima presa in giro degli ormai innumerevoli sceneggiati televisivi, dove i giocatori possono impersonare i protagonisti delle soap opera gettandosi negli intrighi di soldi, amore e tradimenti, Caccia a Diabolik, una lotta all'ultimo respiro tra il ladro in calzamaglia e l'ispettore Ginko, e Dadogoal, chiaramente dedicato ai prossimi mondiali di calcio.

RAVENSBURGER: per il momento la famosa ditta tedesca, che sembra avere rivolto la propria attenzione ai giochi per i più piccoli, annuncia una sola novità. Si tratta di Ultima Chance, un boardgame incentrato sulle scommesse, semplice e rapido. Ideale per coloro che sono stufi di perdere soldi cimentandosi nelle scommesse reali.

UNICOPLI: il primo titolo presentato dalla Unicopli, sull'onda del successo di Quarto, è Pyraos, un gioco di strategia e tattica dove i due contendenti devono cercare di completare una piramide di sfere. Tre invece i giochi in scatola veri e propri: Port-Os, dedicato ai pirati, Tribù e Lo Sbadiglio del Drago, tutti con un'ottima veste grafica e un sistema di gioco piuttosto semplice.

VARIE: non si tratta naturalmente del nome di una nuova casa editrice, bensì di una categoria che comprende i giochi ancora senza distributore ufficiale. In particolare troviamo una serie dedicata ai dinosauri, questi antichi ma immortali colossi del merchandising. Il gioco consiste nel prendere il blocco di argilla contenuto all'interno

della scatola, inumidirlo, romperlo con attenzione e delicatezza, recuperare i fossili (in gesso duro) presenti all'interno, e unirli e colorarli per formare dei realistici reperti. Una simpaticissima alternativa ai puzzle, che al momento comprende fossili di Stegosauro, Brontosauro, Tirannosauro, Triceratopo, Pteranodonte, Plesiosauro, Dimetrodonte e Pterodattilo. Ancora però non si sa se, quando e da chi verranno distribuiti in Italia.

Purtroppo la maggior parte dei giochi non sono stati neppure descritti a causa del poco spazio, ma non preoccupatevi: avrete tutte le recensioni mano a mano che i prodotti verranno lanciati sul mercato. Alla prossima volta!

Andrea Fattori

COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedi' mattina

TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee

NEWS e SUPEROFFERTE

FAX 051-344.906 o 345.100

LIT. 105.000 LIT. 95.000 LIT. 95.000 LIT. 99.000 LIT. 99.000 LIT. 95.000

LIT. 95.000 LIT. 99.000 LIT. 79.000 LIT. 99.000 LIT. 99.000 LIT. 95.000

LIT. 87.000 LIT. 99.000 LIT. 85.000 LIT. 29.000 LIT. 49.000 LIT. 99.000

L. XXX.000 L. XXX.000 L. XXX.000 L. XXX.000 L. XXX.000 L. XXX.000 L. XXX.000 L. XXX.000 L. XXX.000

LIT. 59.000 LIT. 43.000 LIT. 39.000 LIT. 39.000 LIT. 45.000 LIT. 45.000

LIT. 49.000 LIT. 39.000 LIT. 55.000 LIT. 45.000 LIT. 29.000 LIT. 45.000

LE ULTIMISSIME

GAMEBOY

- TOTAL CARNAGE (MALIBU)
- IL TAGLIAERBE (T.H.Q.)
- THE SIMPSON 4 (ACCLAIM)
- CRAZY CHASE (TAITO)
- WWF WRESTLING 4 (FCI)
- CHAMPIONSHIP POOL
- ALFRED CHIKEN (Mindscape)
- ROAD RASH (OCEAN)
- ZOOL (GAMETECH)

GAMEGEAR

- X-MEN (SEGA)
- SIMPSON 4 (ACCLAIM)
- MICRO MACHINES (Codem.)
- ANDRE AGASSI TENNIS
- BARBIE (HI-TECH)
- BLACK JACK (SEGA)
- POKER (SEGA)
- GP RIDER (SEGA)
- SOLITAIR (SEGA)
- MOUSE 3 (Hi-Tech)

LE OFFERTE SPECIALI

MEGADRIVE

AGASSI TENNIS	L.65.000
LAKERS VS CELTICS	L.75.000
OLYMPIC GOLD	L.59.000
LHX ATT.CHOPPER	L.59.000
KRUSTY'S HOUSE	L.59.000
KID CHAMALEON	L.59.000
CORPORATION	L.59.000
ARIEL -la sirenetta	L.59.000
WONDERBOY 3	L.49.000
PHELIOS	L.4[illegible]

TELEFONA SUBITO PER CONOSCERE LE ALTRE OFFERTE SU MEGADRIVE-SUPER-NINTENDO-GAME-BOY-GAMEGEAR!!!!!!

ROGUE'N'ROLE

Finalmente, dopo tanti mesi di buio, nuvole e pioggia riprendono i lunghi pomeriggi di sole e le calde serate primaverili. Qualcuno conosce un buon modo per impiegare il tempo? Qualche suggerimento?

Certo le idee sono molte, i passatempi (alcuni non stampabili) si affollano intasando le sinapsi, e le distrazioni sono innumerevoli. Certo che anche sul fronte del gioco (e in particolare sul fronte del GdR) le proposte sono parecchie e interessanti. Diamo loro un rapido sguardo.

Il Cimitero di Alderaan

Dalla Stratelibri di Milano la prima proposta sul campo dei moduli per avventura per uno dei più interessanti e piacevoli giochi che siano in circolazione: Guerre Stellari. Questo Gdr che vede già al suo attivo il Manuale, il libro Guida all'Erede e lo schermo per il Gamemaster, vede il suo parco-prodotti arricchirsi del modulo d'avventura "Il Cimitero di Alderaan". Il modulo, molto ben curato e ricco di spunti per prolungare o riadattare lo scenario per sessioni supplementari, esplora i resti del pianeta vittima dell'aggressione imperiale nel corso del primo film della saga. Vittime e intrighi sembrano orbitare intorno ai resti di questo pianeta morto. Perché, per quale motivo l'Impero è così interessato al Cimitero di Alderaan?
Un'ottima avventura, che getterà i personaggi in un mare di guai!

La Spada Nera

Terzo modulo d'avventura della serie di Stormbringer, La Spada Nera costituisce il seguito ideale delle vicende narrate all'interno de Il Ladro d'Anime. Questi corposi moduli sono interamente incentrati su singoli scenari che per tematiche e complessità presentano avventure estremamente avvincenti. Ne La Spada Nera i personaggi si troveranno addirittura a dover inseguire lo stesso Elric, il possessore della terribile Tempestosa, e a visitare i luoghi della saga, incontrando i personaggi ideati e descritti da Michael Moorcock.
Consigliato a chiunque.

GURPS CYBERPUNK

Abbiamo già avuto modo di parlare abbondantemente del Sistema di Generazione Universale proposto dalla DAS Production, e delle sue espansioni (Fantasy, Magic, Conan). Cyberpunk illustra la terrificante e inquietante ambientazione futuristica che Gibson e altri ci hanno mostrato. Il sistema funziona sempre con il corpo di regole proposte dal manuale base. Tutto il necessario per giocare (creazione dei personaggi e abilità, particolarità dell'ambientazione, background individuali ed equipaggiamento), sono presenti in questo modulo. Oltre a molte informazioni, consigli di gestioni e materiale relativo a organizzazioni e strutture, ampio spazio (ovviamente) è dedicato al Cyberspazio e ai suoi incursionisti.
Correda il tutto un sistema di generazione casuale della rete con tanto di regole che ne gestiscono le leggi e le evoluzioni, un intero capitolo incentrato sui consigli per gestire una campagna, altri consigli utili, e un glossario finale. Un'ambientazione convincente proposta in maniera interessante. Fortemente consigliato ai giocatori di GURPS appassionati del genere.

Bene, questo è quanto. Tanti saluti e buon divertimento

Christian Antonini

ATTENZIONE!

Per tutti gli amanti del Gioco di Ruolo (e non) il 5 e il 6 Marzo (rispettivamente sabato e domenica) allo Star Hotel Tourist di viale Fulvio Testi al N.300 si terrà l'edizione marzo '94 della Manifestazione IMMAGINARIA. Organizzata dalla Stratelibri, Immaginaria si propone come un momento di incontro per giocatori, master e appassionati dei giochi Stratelibri. Per due giorni sarà possibile giocare del tutto liberamente a GIRSA, Cthulhu, Cyberpunk, Stormbringer, Guerre Stellari, oltre che ai vari boardgame e giochi di simulazione di questa casa. Nel corso della manifestazione si terrà anche una esposizione-concorso di miniature dipinte da appassionati le quali verranno esposte per tutto il weekend e, al termine della manifestazione, premiate.
Il sabato sarà anche il giorno del concorso di costumi in tema con i giochi Stratelibri (con tanto di regolamento e premiazione finale), quindi per tutti gli Ewok, per i vari avventurieri di mezzo mondo, per gli investigatori dell'occulto e per tutti i Nazgul, l'occasione sarà ghiotta per potersi mettere in mostra senza tema di attirare troppo l'attenzione.

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)
FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

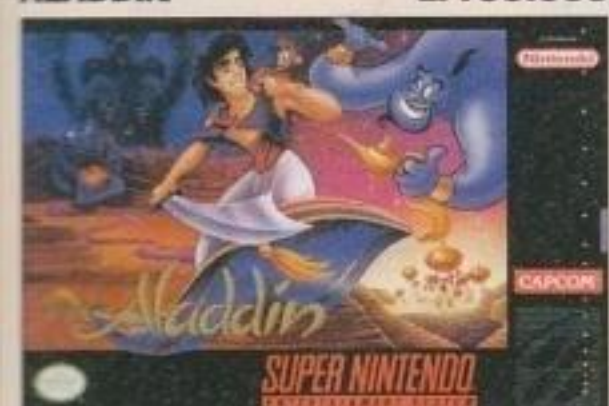
ORDINA SUBITO: 02 - 33000036 (5 linee r.a.)

OFFERTE SUPERNINTENDO

ACCESSORI PER SUPERNINTENDO

Alimentatore AC/DC 220V	L.29.000
European adaptor SFX - 2 GOLD adattatore universale	L.39.000
Cavo scart per Snes & SF	L.39.000
JoyPad per SuperNintendo	L.39.000
Joypad programmabile per Supernintendo	L.69.000
Super Joystick Board 6 tasti	L.59.000
PRO-5 ARCADE Board metallo	L.89.000

SUPERNINTENDO - FAMICOM

ACQUATIC GAME	L.118.000
AEREO THE ACROBAT	L.125.000
ALADDIN	L.138.000

ALIENS 3	L.119.000
ALIENS - PREDATOR *	L. 99.000
ARMA LETALE	L. 99.000
ART OF FIGHTING	L.138.000
ASTERIX	L.118.000
BATMAN RETURN	L. 79.000
BATTLE MASTER (*)	L.175.000
BEETHOVEN	L. 99.000
BOXING LEGENDS OF THE RING	L.138.000
BRETT HULL HOCKEY	L.129.000
CACOMA IN BIZYLAND	L. 88.000
CHASE HQ 2 (*)	L.149.000
CLAY FIGHTER	L.145.000
COOL SPOT (*)	L. 99.000
DENNIS THE MENAGE	L.125.000
DRACULA	L.125.000
EMPIRE STRIKEBACK	DISPONIBILE
EXHAUST HEAT 2 (*)	L. 99.000
FAMILY TENNIS (*)	L. 99.000
FANTASY STORY (*)	L.168.000
FATAL FURY 2 (*)	L.175.000
FINAL FIGHT	L. 75.000
FINAL FIGHT 2 (*)	L. 99.000
FINAL STRETCH (*)	L.168.000
FIRST N.STAR KEN 7 *	L.175.000
FLASHBACK	L.125.000
GENGHIS KHAN II	L.168.000
GHOST BOY	L. 39.000
GOEMON 2 (*)	L.175.000
HARLEY ADVENTURE	L. 39.000
ICE HOCKEY (*)	L. 99.000
IKARI WARRIOR (*)	L. 99.000
IL TAGLIAERBE	L.138.000
INCREDIBLE CRASH D.	L.128.000
INSPECTOR GADGET	L.128.000
JOHN MADDEN '94	L.138.000
JURASSIC PARK	L.138.000
LAMBORGHINI CHALL.	L.128.000
LESTER	L.129.000
LETHAL ENFORCES + PISTOLA	L.175.000
MARIO ALL STAR COLL.	DISPONIBILE
MARIO'S T. MACHINE	L.135.000
MEGAROBOT GOLF	L. 99.000
MAGAMAN X	L.149.000
METAL MARINE	L.148.000
MONDAY N. FOOTBALL	L.148.000
MORTAL COMBAT	OFFERTA
NBA JAM BASKET	DISPONIBILE
NBA ALL STAR B. (*)	L. 68.000
NHL PA 94 - HOCKEY	L.138.000
NINJA BOY 2	L. 48.000
OUT TO LUNCH	L.109.000
PALADIN QUEST	L.119.000
PINK PANTER	L.119.000
R-TYPE 3 (*)	L.158.000
RIDDICK BOWE BOX.	L.125.000
ROBOCOP vs TERMINATOR	L.138.000
ROCK'n'ROLL RACING	L.118.000
ROCKY RODENT	L.118.000
RUSHING BEAT 3 - FIGHTING	L.165.000
SECRET OF MANA	L.148.000
SENSIBLE SOCCER	L.118.000
SHADOWRUN	L. 49.000
SIDE POCKET Biliardo	L.128.000
SIM - ANT	L.118.000
SKY BLAZER	TELEFONARE
SOLDIER OF FORTUNE	L.158.000
STANLEY CUP HOCKEY	L.118.000
STARFOX-STARWINGS	L. 99.000
STREET FIGHTER II	L. 89.000
STREET F. II TURBO	L.149.000

STRIKER - SOCCER (*)	L. 99.000
SUPER BATLLETANK 2	L.138.000
SUPER BOMBERMAN	OFFERTA
SUPER CONFLICT	L. 49.000
SUPER MARIO KART	L. 99.000
SUPER NOVA	L.118.000

SUBER PINBALL (*)	L.175.000
SUPER PUTTY M. (*)	L. 88.000
T2 - JUDGEMENT DAY	L.125.000
TETRIS COMBAT	L.168.000
TECNO BOWL	L.148.000

RITIRIAMO LE TUE VECCHIE CARTUCCE... PASSA IN NEGOZIO !

TIME SLEEP	L. 99.000
TOTAL CARNAGE	L.128.000
TRODDLERS	L. 79.000
TURTLE FIGHTING	L.148.000
TURTLES IV IN TIME	L. 68.000
UTOPIA	L.138.000
VEGAS STAKES	L.118.000
VOLLEYBALL 2 (*)	L.118.000
WHERE IS CARMEN...	L.118.000
WINTER OLYMPIC '94	L.128.000
WIZARD OF OZ	L.125.000
WORLD HEROES	L.145.000
WWF ROYAL RUMBLE*	L. 99.000
YOSHI'S COOKY	L. 49.000
YOUNG MERLIN	TELEFONARE
ZELDA	L. 99.000
ZOOL	L.128.000

NOTA: i titoli con (*) sono in versione SUPERFAMICOM e funzionano su qualsiasi SUPERNES o SUPERNINTENDO mediante

SERVIZIO VENDITA PER RIVENDITORI QUALIFICATI

NBA - JAM DISPONIBILE

NOVITÀ ASSOLUTA !

NINTENDO 8 BIT - CONVERTER

Finalmente disponibile il convertitore universale per usare tutti i tuoi giochi del Nes sia italiani che americani !Potrai così usare gli oltre 5000 giochi disponibili, del Nes 8 bit, sul tuo SuperNes

L. 89.000

OFFERTA L. 118.000

IL PIU' VELOCE SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA

CONSOLIAMOCI

Salve a tutti. Come al solito siamo arrivati anche questo mese al mitico Consoliamoci. Inutile dirvi di allegare sempre una fotocopia di un documento (sempre se ci tenete ad essere pubblicati) al seguente indirizzo: Xenia ED - Console Mania - Rubrica Consoliamoci - Casella Postale 853 - 20100 Milano. E questo è tutto...

Silvia

Vendo i seguenti giochi per Sega **Megadrive** a L. 50.000 (J = gioco Giapponese - E = gioco Europeo - U = gioco USA - pr = gioco protetto) Golden Axe (J), Golden Axe II (E), Golden Axe III (J), Sonic(E), Sonic II (J), Phantasy Star III (U), W.Class Golf (E), Block Out (J), Jurassic Park (J pr), Ghouls'n'Ghosts (J), Assault Suit L. (J), T.M.N.T. (J pr), Global Gladiators (U pr), Altered Beast (E), Cool Spot (U pr), Snow Bros. (J), Ex - Mutants (E), Whip Rush (J).
Titoli a L. 60.000: Shining Force (U pr), Eliminate Down (J), Tiny Toon (U pr).
Titoli a L. 70.000: Ex - Ranza (J), Mortal Kombat (E), Ecco the Dolphin (U).
Vari tipi di abbinamento: Golden Axe I, II, III a L. 120.000; o Sonic I, II a L. 80.000; un titolo da L. 70.000 + 1 gioco da L. 50.000 a L. 110.000; un titolo da L. 60.000 + 1 gioco da L. 50.000 a L. 100.000; un titolo da L. 70.000 + 1 gioco da L. 60.000 a L. 120.000.
Telefonare al 02-89402833 dopo le ore h: 21:00 o durante il giorno al 02-38301192; Gabriele Pasquali.

Vendo le seguenti cartucce per Atari **Lynx:** Toky, Rampage, Switchblade, Shadow of The Beast, Viking Child, Xybots, Warbirds a L. 40.000 l'una. Annuncio valido solo per Torino e provincia. Telefonare da lunedì a sabato dalle ore 15:00 alle ore 18:00 al 9312286.

Vendo per **Mega Drive** italiano le seguenti cartucce: Sonic The Hedgehog e Altered Beast a L. 30.000 l'una oppure a L. 50.000 entrambe le cartucce. Telefonare allo 0122/647600 e chiedere di Mario verso le ore 17:00. L'annuncio valido solo per Torino e provincia.

Vendo le seguenti cartucce per **Super Nintendo:** Super Ghouls'n'Ghosts a L.70.000, Starwing a L. 80.000, NCAA Basketball a L. 70.000, Zelda III a L. 80.000, Super Soccer a L. 60.000, UN Squadron a L. 50.000. Telefonare allo 081/8717093 e chiedere di Saverio (ore pasti).

Vendo o scambio molte cartucce per **Game Gear**, Game Boy o Sega Master System. Per informazioni telefonare allo 06/76906508 ore pasti.

Vendo **Game Boy** completo di cuffie stereo, cavo video, connettore per giocare in doppio e i seguenti giochi: Tetris, Dragon's Lair e Looney Tunes. Il tutto a L. 170.000. Vendo inoltre molti altri giochi per Game Boy. Telefonare allo 0823/341061 e chiedere di Massimo o Ugo.

Vendo i seguenti giochi per **Mega Drive:** Mercs II, Steel Empire, Thunderforce III a L. 40.000 l'uno, Street of Rage, Super Wrestlemania a L. 200.000 l'uno Alien III e Super Smash TV a L. 60.000 e Cool Spot, Street of Rage II, T2: The Arcade Game a L. 70.000. Telefonare allo 0586/807500 e chiedere di Giuseppe.

Vendo a L. 50.000 l'una le seguenti cartucce per Sega **Mega Drive:** Aladdin, WWF Royal Rumble, Wimbledon. Telefonare allo 051/540067 e chiedere di Filippo ore pasti.

Vendo Sega **Mega Drive** completo di due joypad, cavo scart e due giochi a L. 200.000. Telefonare dopo le ore 20:00 allo 0187/731147 e chiedere di Marco.

Vendo **Mega CD** giapponese a L. 450.000. Vendo inoltre Silpheed a L. 100.000. Telefonare allo 0322/804390 e chiedere di Damiano.

Vendo **Game Boy** con sette giochi a L. 250.000. Telefonare allo 055/620955 e chiedere di David.

Vendo **Game Boy** con undici cartucce a L. 500.000 trattabili. Sono anche disposto a scambiare il tutto con Super Nintendo più due giochi. Telefonare allo 059/900507 e chiedere di Samuele (ora di cena).

Vendo e scambio tutte le novità per **Super Nes**, Super Famicom, Super Nintendo. Telefonare allo 0571/632740 e chiedere di Fabio.

Vendo Sega **Game Gear** con alimentatore, lente d'ingrandimento, adattatore G.G. Master System più gioco e tre cassette (e che vor di? NdD). Il tutto a L. 250.000. Telefonare allo 02/2566858 e chiedere di Davide (ore serali).

Vendo **Super Nintendo** europeo completo di un joypad, alimentatore, cavo TV e il gioco Super Mario World. Il tutto a L. 150.000. Telefonare ore pasti allo 0342/380802 e chiedere di Giulio.

Vendo **Nes** più due pad, pistola Zapper e quattro giochi. Il tutto a L. 240.000 trattabili. Telefonare allo 0934/401223 e chiedere di Vincenzo.

Vendo per **Game Boy** le seguenti cartucce: Robocop, Star Wars, Turtles II, Fortress of Fear, Bubble Bobble, Double Dragon II. Vendo o scambio anche Lagoon e Ultraman per Super Nes. Prezzi trattabili. Telefonare allo 0823/950692 e chiedere di Andrea, preferibilmente ore pasti.

Vendo **Game Boy** completo di cuffie stereo, connettore per gioco simultaneo in competizione multipla più sette cartucce. Il tutto a L. 375.000. Annuncio valido solo per Napoli e dintorni. Telefonare al 7541983 e chiedere di Gino o Ciro.

Cerco la cartuccia Space Invaders per **Mega Drive.** Telefonare allo 010/540475 e chiedere di Patrizia.

Vendo i seguenti giochi per **Super Nintendo:** Super Star Wars a L. 70.000, Battletoads a L. 70.000, Star Wing a L. 80.000, FZero a L. 60.000. Magical Quest a L. 80.000. Telefonare allo 081/5963501 e chiedere di Carmine.

Vendo Mortal Kombat per **Mega Drive** a L. 100.000. Telefonare allo 0330/467314 e chiedere di Emiliano

Vendo **Super Nintendo** con due joypad, trasformatore e le seguenti cartucce: Super Mario World, Street Fighter II, Dead Dance, Final Fight, Turtles in Time, The Terminator, Joe e Mac, WWF Royal Rumble, SF2 Hyper Version. Il tutto a L. 800.000 trattabili. Telefonare allo 051/892458 e chiedere di Alberto.

Vendo **Game Boy** più dieci cartucce tra cui le ultime novità a L. 300.000. Per informazioni scrivere a : Zarro Massimo - Via Umberto I n.80 - 82020 Fregneto Monforte.

Vendo o scambio le seguenti cartucce per **Game Boy:** The Flintstones, Gremlins II, Mega Man, Elevator Action, Dragon Lair, Super Mario Land. Telefonare allo 0426/82102 e chiedere di Cristian.

Vendo o scambio per **Super Nes** o Super Nintendo i seguenti titoli: Addams Family I e II, Super Mario All Stars e Street Fighter II (italiano). Telefonare allo 0183/650603 e chiedere di Alessandro.

Vendo le seguenti cartucce per **Mega Drive:** Aladdin a L. 100.000, Altered Beast a L. 15.000 e European Club Soccer a L. 55.000. Telefonare allo 0541/345255 e chiedere di Manuel.

Vendo Sega **Master System II** completo di joypad, sei cartucce, trasformatore e tutti i cavi necessari. Il tutto a L. 220.000. Telefonare allo 02/9602275 e chiedere di Marco, preferibilmente dopo le ore 20:00. Annuncio valido per le province di Milano , Varese e Como.

Vendo i seguenti giochi per **Mega Drive:** Fatal Fury, Sunset Riders, Super Real Basketball, World Cup Italy '90 e Moonwalker. Fatal Fury a L. 60.000, gli altri a L. 40.000. Telefonare allo 045/913495 e chiedere di Vincenzo ore pasti.

Vendo **Mega Drive** in ottime condizioni con imballo originale, alimentatore, un joypad, PGA Tour Golf, Chuck Rock, Truxton, Wrestle War, F1 Circus, Ghouls'n'Ghosts, Golden Axe SOLO in blocco a L. 490.000. Vendo inoltre Sega Game Gear con imballo, alimentatore, borsetta per il trasporto, cuffie, Sonic, Castle of Illusion, sempre e SOLO in blocco, a L. 290.000. Telefonare allo 06/8293621 e chiedere di Daniele.

Vendo per Sega **Mega Drive** le seguenti cartucce: Street Fighter 2 Special Champion Edition (L. 90.000), Crue Ball (L. 40.000), Lemmings (L.30.000). Telefonare ore pasti allo 051/330770 e chiedere di Claudio.

Scambio **Amiga 600** con Hard Disk da 40Mb,1 Mega di Rom + 4 giochi e software vario per un valore di L. 600.000 con giochi per Mega Drive. Telefonare allo 0429/2013 dopo le 20:00 e chiedere di Federico.

Vendo per Sega **Mega Drive** le seguenti cartucce in blocco: Turtles, California Games e Golden Axe 2 al modico prezzo di L. 130.000. Telefonare allo 0383/62036 e chiedere di Daniele, possibilmente tra le ore 13:30 e le 19:00.

Vendo o scambio **Super Scope 6** (USA) con sei giochi e confezione originale. Telefonare o scrivere a: Redaelli Dario - Via Ai Monti 2/c - 22038 Tavernerio (CO) - Tel 031/420693.

Vendo **Mega Drive** e Mega CD italiani, 2 joypad, un arcade power stick e i seguenti giochi: 688 Attack Sub, Burning Force, Cyberball, Golden Axe, Sonic, Super Thunder Blade, il tutto a L. 850.000 trattabili. Telefonare nelle ore pomeridiane allo 06/71584638 e chiedere di Gabriele.

CONTROL YO

Allora, questo mese Control Your Console subisce un temporaneo cambiamento: come saprete abbiamo istituito un servizio Audiotel col quale siete in grado di richiederci - o mandarci - trucchi e consigli. La risposta a questa nostra iniziativa ha superato le nostre aspettative, per cui mi è toccato eliminare le pagine seguite da Dave per sostituirle con queste, almeno per questo numero. Se non doveste vedere la vostra richiesta in queste pagine tenete duro, probabilmente è arrivata troppo tardi per essere pubblicata, ma noi cercheremo di non lasciare alcuna richiesta inevasa. Grazie e buona lettura.

Alex

- Enrico chiede come mai Reptile non esca anche su Mega Drive: non è vero, il verdognolo compare anche su MD, basta fare "perfect" in

tutti i quadri, fino ad arrivare a quello del ponte in cui compare Reptile, senza usare la parata e facendo le fatality in ogni schermo.

- Per tutte le domande riguardo a Mortal Kombat - Raviele

Mattia, Graziano, - date un'occhiata allo speciale pubblicato sul N° 26 di ConsoleMania.

- Per trovare gli stivali per camminare sul ghiaccio in Landstalker bisogna giungere a un baratro senza fondo. Buttatevici dentro e cadrete su delle mani sporgenti dalla roccia. Ci sono due file di mani, una per lato del baratro, e un'unica mano spostata più a destra o più a sinistra delle file regolari. Su quella mano isolata troverete gli stivali che cercate. Dovrete cadere nel baratro un paio di volte prima di notarla, ma è lì che si trova...

- Grazie a Gabriele "0142" (il cognome era incomprensibile!) per i complimenti e aspettiamo i tuoi aiuti al più presto.

- Ringraziamo Nardi Lamberto di Prato per i complimenti a tutti i Redattori e un po' meno per l'espressione colorita riferita alla rubrica della posta.

- Barone Narco Vallarino: non lo sappiamo nemmeno noi come uscire dalla torre, ma appena lo sapremo ti faremo sapere.

- Mortal Kombat II non è ancora uscito su SNintendo, caro Manuel Ferrante, ma appena uscirà e sapremo le fatality le pubblicheremo.

- Caro Tommaso Poielsa, tu - e come te molti altri lettori - sei caduto in un tranello: per far comparire Ryu in Teenage Mutant eccetera Fighters basta avere un Macintosh e Marco Auletta. Date un'occhiata alla recensione per Super Famicom e sappiatemi dire cosa ne pensate... Bravo Daniele, invece.

- Per Bertolino Giampiero: di Phantasy Star per MS abbiamo pubblicato la soluzione a grandi linee (a cura dell'allora assistente alla redazione Gabriele Pasquali), comunque: per L'Hovercraft devi recarti sul pineta pieno di rottami assieme al robot, che ti ricostruirà il mezzo; per quanto riguarda il flauto non si ricorda nulla nessuno e invece, per le noci, devi andare sul pianeta di ghiaccio, perforare una catena con l'Ice Digger e troverai un albero con su le noci: ricorda di portare una torcia per scongelarle e poterle raccogliere...

- Mattia Raviele: richiama, del tuo altro messaggio non si capiva nulla.

- Per quanto riguarda le fatality di Mortal Kombat II: Manuel Ferrante ha già chiamato almeno 100 volte! Ecco alcune Fatality: Liu Kang - manopola bassa, avanti, due volte indietro e calcio alto. Baraca (il mostro con le unghie) - parata premuta, sei volte indietro e pugno alto. Reptile - tenere premuta la parata, due volte indietro, in basso, e pugno basso. Scorpion - Tenere premuta la parata, due su e pugno alto. Milena - Tenere premuta la parata, indietro, avanti, indietro avanti e pugno basso.

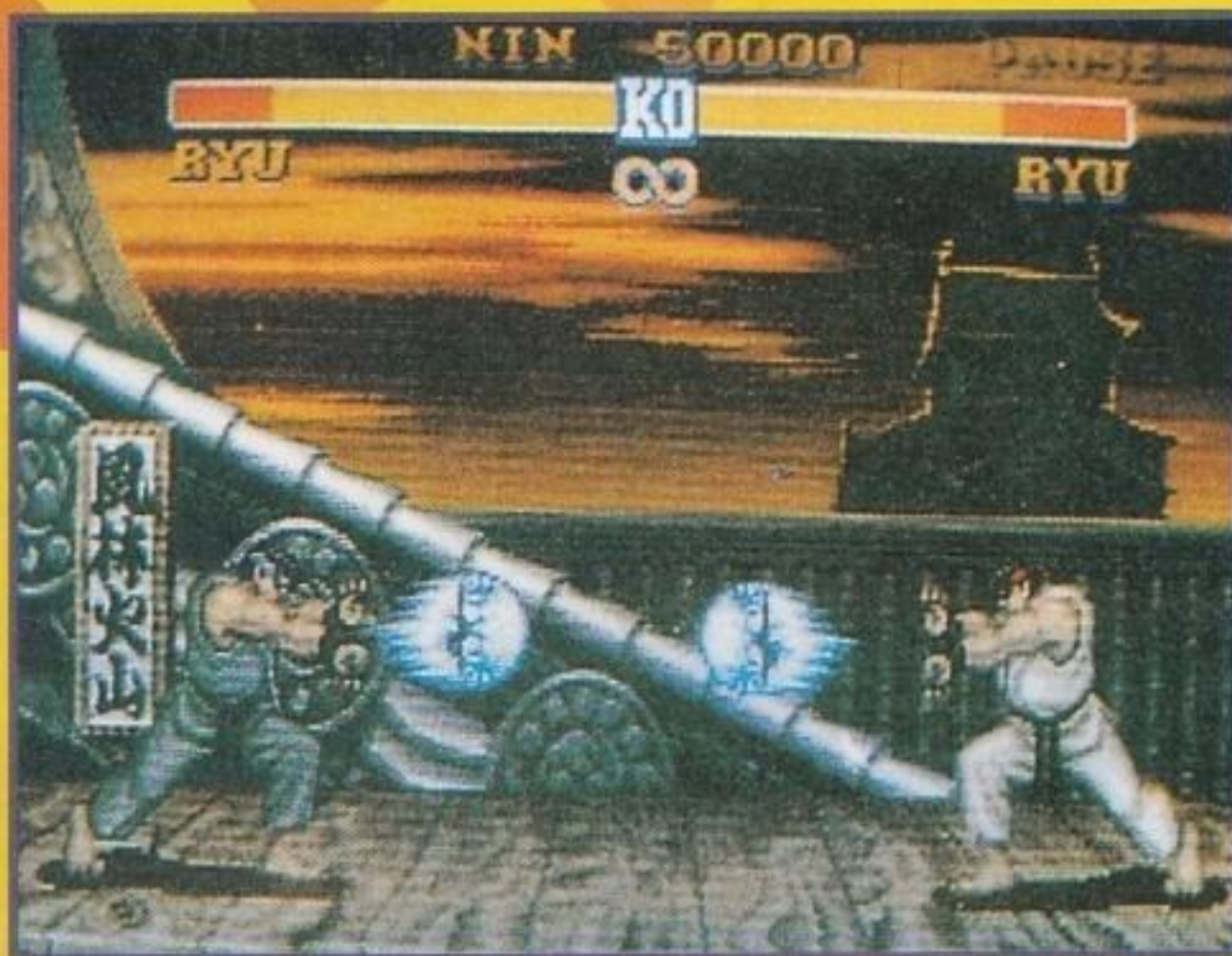
- Street Fighter II per MD? Bello, leggete la recensione!

- Gigi di Milano: il MD II è identico al primo, cambia solo lo chassis; i migliori giochi di calcio per MD sono rispettivamente Fifa International Soccer, Sensible Soccer e Kick Off, mentre quelli di Formula 1 sono: Virtua Racing (quando esce) e F1. Se vuoi sapere perché leggi le recensioni, qui non abbiamo spazio...

- Ludovico Zaraga vorrebbe che su Consolemania si vedessero le facce dei recensori. In più ci dà vari trucchi. Wonder Boy 3 per il Master

UR CONSOLE

System: per iniziare il gioco umano con tutte le armi e tante monete la password è questa WE5T0NE. Per Bubble Bobble per il Game Boy: il codice per il 10° livello è KGL1, 20° FGL1, 30° 5GB1, 40° JGBF, 50° VGBF, 60° CGBF, 70° WGB3, 80° GGB3, 90° 4GB3, 100° KGBD. Per Double Dragon per il Master System, una volta arrivati al 4° livello uccidete (se c'è) il secondo livello e continuate a saltare roteando (premendo i tasti 1 e 2 sul joypad fino a quando non compare la scritta Press Start per il secondo giocatore). A quel punto si hanno infiniti continui. Parodius per Game Boy: mettete in pausa e premete su, giù, su giù, sinistra, destra, sinistra, destra, B, A e si avrà il Power Up. Super Mario 3 per il Super Nintendo: per andare alla casa del Rospo Bianco bisogna finire i livelli in un certo modo. Livello 1-4, bisogna finirlo con 44 monete. 2-2 con 30 monete, 3-8 con 44 monete, 4-2 con 22 monete, 5-5 con 28 monete, 6-7 con 78 monete, 7-2 con 46 monete.

- David, richiama, non si capiva nulla!
- Fabio Recalcati e Daniele vorrebbero avere qualche trucco per Zelda per Game Boy, ma per ora non ne abbiamo...
- Luca vorrebbe sulla rivista più pagine dedicate al Nintendo, ma dobbiamo accontentare tutti. Sappi comunque che scegliamo solo i giochi migliori.
- Marco ringrazia Giulio, ma da quando ha letto il messaggio (li riceviamo scritti grazie a Stefano Gallarini) non li toglie più, gli occhiali...
- Andrea Di Pietro vuole trucchi per Neo-Geo e precisamente per questi giochi: Magician Lord, Fatal Fury II: bene, metteremo sotto Piermarco e ti faremo sapere.
- Francesco vuole sapere quando uscirà Fifa International Soccer per Super Nintendo. Pare mai, ma in caso contrario lo leggerai nelle news.
- C'è poca roba per il Master System, caro Mirko, per questo ha poco spazio nella rivista.

- Mirko Lo Giudice ha un trucco per Street Fighter II per Mega Drive. Se volete arrivare subito allo scontro finale basta collegare due joypad e selezionare il vostro giocatore. A questo punto quando cominciano gli incontri basta premere Start sull'altro joypad e battere l'avversario. Facendo così con tutti gli avversari si arriva dritti dritti a quello finale. Un po' facile ma comunque funziona!
- Massimo da Catanzaro ha questo trucco per Final Fight 2 su NES (Versione americana): ogni volta che nella parte bassa dello schermo appare uno sprite, bisogna premere fuoco. In questo modo appaiono varie icone. Per far che?
- Magistrelli ha un problema: ha apportato una modifica al Mega Drive. Così con l'adattatore tutte le versioni dei giochi giapponesi funzionano, mentre quelle americane funzionano anche senza adattatore. Ora con Superman vede tutto in bianco e nero, perché? Deve collegare il MD al televisore con la presa scart...
- Mega Drive: in Sonic è possibile utilizzare questo trucco per arrivare subito alla schermata voluta. Premere i tasti direzionali su, giù, sinistra, destra, i tre pulsanti e start contemporaneamente. Chiunque ci abbia mandato il trucco deve aver dormito sugli allori per gli ultimi anni... Grazie comunque.

- E' possibile pubblicare un articolo sul 3DO? Sì, è possibile.
- Per Cristian di Roma: Day Of The Tentacle non uscirà mai per Amiga (ma perché lo chiedi a noi?)
- Phoenix ha un Mega Drive giapponese e vuole sapere alcuni trucchi: è possibile avere energia infinita per Splatter House (2 e 3)? C'è l'immortalità per Rolling Thunder 2? Le risposte sono no e no... Super Street Fighter 2 e Mortal Kombat 2: il primo è in progetto per SNes, per ora e del secondo ci sono in giro solo voci. Quando saranno recensiti? Quando li avremo fra le mani. Verranno mai fatti per MD Battle Master o Okuto No Ken 7? Probabilmente no, grazie per i complimenti.
- Marco Fossato vuole un consiglio: ha un Mega Drive e vuole vendere Street Of Rage 2. Sarebbe giusto scambiarlo con Micro Machine o Eternal Champion? Sì, se vuoi un altro picchiaduro pigliati Eternal Champions, altrimenti è ok Micro Machines.
- Gabriele Baldrati ha un trucco per Eternal Champion: premendo Start A, B e C contemporaneamente 4 o 5 volte si può mettere in pausa il gioco (e allora? NdStefano!).
- Roby 20 ha due trucchi da dare: per quanto riguarda Mortal Kombat Mega Drive arrivi in ritardo, mentre in Batman Returns per Game Gear premendo Start quando si accende la console appare il Sound Test.
- Non esiste un cheat mode per togliere la censura a Last Battle in versione italiana.
- Rolando da Taranto ha dei trucchi per Mega Drive: Bulls Vs. Lakers & NBA Play Offs. La password per giocare subito coi Bulls Vs Phoenix è: KXOCPBBB e la finale contro Portland è WXOCCBBL. Suggerimenti per Splatter House 3: bisogna scovare dei cadaveri al 4° livello. Road Rash 2 per Mega Drive ha una password da inserire per partire nel primo livello con la Diablo 1000 Micro: 00UKHI3L.

Il miglior gioco di Basket per MD? NBA Jam.

- Qualcuno vuole recensiti più

VIDEOGIOCHI - UTILITY - CD-ROM - CD 32 - CD MUSICALI - VIDEOCASSETTE

FunClub®

QUESTO MESE HA SCELTO PER VOI...

ORDINA SUBITO, IN OMAGGIO IL CATALOGO SUPER AGGIORNATO

VENDITA PER CORRISPONDENZA - PRODOTTI ORIGINALI E COPERTI DA GARANZIA

SEGA

WINTER OLYMPICS
SUPER NES / MEGA DRIVE / GAME GEAR / MASTER SYSTEM

MASTER SYSTEM

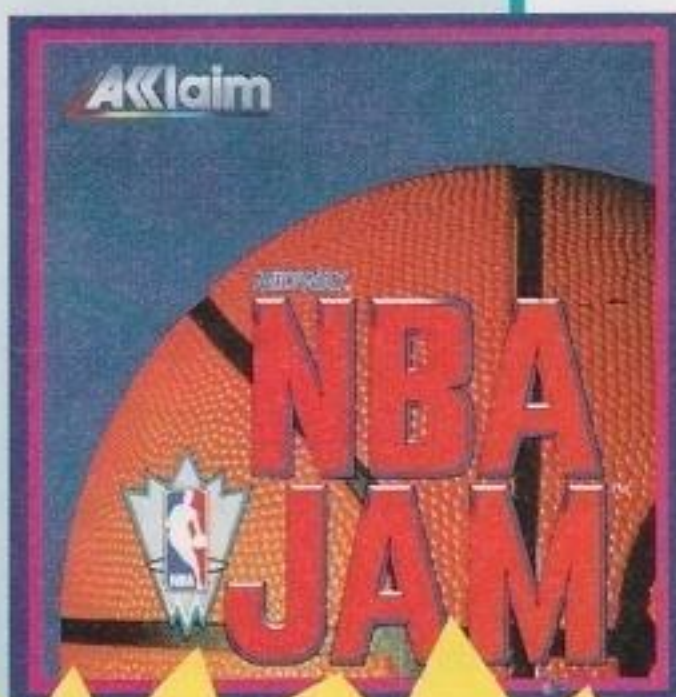
Titolo	Prezzo
ADDAMS FAMILY	99.900
ROBOCOD	99.900
ROBOCOP 3	99.900
BART VS THE WORLD	99.900
MORTAL KOMBAT	99.900
SPIDERMAN 2	99.900
STAR WARS	99.900
TERMINATOR 2	99.900
WINTER OLYMPICS	99.900

SEGA GAME GEAR

Titolo	Prezzo
ADDAMS FAMILY	89.900
BART VS THE WORLD	89.900
FORMULA 1	89.900
MORTAL KOMBAT	109.900
ROBOCOD	89.900
ROBOCOP 3	89.900
STAR WARS	89.900
STRIDER RETURNS	89.900
TERMINATOR 2	89.900
WINTER OLYMPICS	89.900
NBA JAM	109.900
WORLD CUP SOCCER	99.900

SEGA MEGA DRIVE

Titolo	Prezzo
UNIVERSAL SOLDIER	89.900
GEORGE FOREMAN KO BOXING	89.900
BART'S NIGHTMARE	89.900
ADDAMS FAMILY	129.900
BUBSY	139.900
DOUBLE DRAGON 3	129.900
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	139.900
FORMULA 1	139.900
JUNGLE STRIKE	139.900
MORTAL KOMBAT	139.900
ROBOCOP 3	129.900
TERMINATOR 2	129.900
WINTER OLYMPICS	149.900
GAUNTLET IV	139.900
JAMES POND III	149.900
ZOOL	129.900
SPIDERMAN/X - MAN	139.900
BLADES OF VENGEANCE	149.900
F117 NIGHTSTORM	149.900
GUNSHIP	149.900
DAVIS CUP TENNIS	139.900
NBA JAM	159.900
LOTUS 2	149.900
SUPER KICK OFF	99.900
VIRTUAL PINBALL (flipper)	149.900
DRAGON'S REVENGE	159.900
WWF ROYAL RUMBLE	159.900

VASTO ASSORTIMENTO CD MUSICALI E VIDEOCASSETTE

IL COIN - OP DI BASKET N° 1, REALIZZATO DAI GENIALI PROGRAMMATORI DI MORTAL KOMBAT. SPETTACOLARE!! DAL 4 MARZO PER MEGA DRIVE - GAME GEAR - SUPERNES

FIFA INTERNATIONAL SOCCER
MEGA DRIVE

YOUNG MERLIN / IL FIABESCO MONDO DI MERLINO . UN'AVVENTURA DA NON PERDERE..
SUPER NES

NINTENDO

NES

Titolo	Prezzo
ADDAMS FAMILY	49.900
BATTLETOADS	49.900
ELITE	49.900
LEMMINGS	49.900
MC DONALDLAND	49.900
PARASOL STARS	49.900
PRINCE VALIANT	49.900
ROBOCOP 3	49.900
SUPER TURRICAN	49.900
DROP ZONE	49.900

GAME BOY

Titolo	Prezzo
BATTLE OF OLYMPUS	49.900
BATTLETOADS	49.900
LEMMINGS	49.900
MARBLE MADNESS	39.900
MC DONALDLAND	49.900
PAPER BOY	39.900
PAPER BOY 2	39.900
PARASOL STARS	49.900
PRINCE OF PERSIA	49.900
SNEAKY SNAKES	49.900
SUPER HUNCHBACK	49.900
SUPER KICK OFF	49.900
TURRICAN	49.900
IL TAGLIAERBE	79.900
JOE & MAC CAVEMAN NINJA	69.900
MORTAL KOMBAT	79.900
MUHAMMED ALÌ BOXING	79.900
SPIDERMAN/X - MEN	TEL.
KICK OFF 3	TEL.

SUPER NES

Titolo	Prezzo
ADDAMS FAMILY	79.900
DRAGON'S LAIR	79.900
J. CONNORS TENNIS TOUR	79.900
JOE & MAC	79.900
KICK OFF	49.900
LETHAL WEAPON	79.900
ROBOCOP 3	79.900
IL TAGLIAERBE	159.900
MORTAL KOMBAT	159.900
PLAYER MANAGER	159.900
WINTER OLYMPICS	159.900
SUPER PUTTY	139.900
TRODDLERS	139.900
WWF ROYAL RUMBLE	189.900
NBA JAM	199.900
KICK OFF 3	TEL.
YOUNG MERLIN	179.900
FIRST SAMURAI	169.900
SUPER CONFLICT	179.900
TIME SUP	179.900

SPIDERMAN/X - MEN - / GAME BOY

COMMODORE AMIGA CD 32

Titolo	Prezzo
ALFRED CHICKEN - ITAL.	69.900
ARABIAN NIGHTS - ITAL.	49.900
CASTLES 2	79.900
CAPTIVE 2	89.900
DANGEROUS STREETS - ITAL.	79.900
DEEP CORE	69.900
DENNIS - ITAL.	79.900
FRONTIER (ELITE 2)	79.900
HUMANS 1 + 2	69.900
JAMES POND 2	69.900
J. BARNES E. FOOTBALL - ITAL.	49.900
JURASSIC PARK	69.900
MEAN ARENAS	69.900
MORPH - ITAL.	69.900
NIGEL MANSELL'W.C. - ITAL.	69.900
OVERKILL & LUNAR C. - ITAL.	79.900
PSYCHO OVERKILLER	79.900
SLEEPWALKER - ITAL.	69.900
SURF NINJAS	69.900
THE LOTUS TRILOGY	69.900
TOWN WITH NO NAME	79.900
TROLLS	69.900
WINTER SUPER SPORTS	69.900
WHALE'S VOYAGE	69.900
ZOOL	69.900
ZOOL 2 - ITAL.	79.900

CONTROL PAD + / L. 49.900
SUPER NES / MEGA DRIVE

SPEDIZIONI PER POSTA L. 5.000
CON CORRIERE L. 15.000

PREZZI BLOCCATI PER TUTTO IL MESE !

0332/870222

FAX

giochi per Neo Geo, altrimenti (testuali parole, e state attenti all'accento), la nostra rivista "è una ciòfeca" (al posto di cioféca!). Mah...

- Abbiamo ascoltato le opinioni di Alex. Grazie per i complimenti e per i consigli: noi pensiamo che le console a 32 bit saranno il futuro. Al contrario di quello che pensi, siamo già nell'era del 32 bit, ma il mercato sta andando bene sul 16 e quindi si dovrà aspettare ancora un po'.

- Per la prima domanda di Mark la risposta è: meglio una bici o una fetta di torta? I titoli tra cui vuoi scegliere sono troppo diversi... Mentre se già hai un Mega Drive è meglio il Mega CD, altrimenti pigliati un CD32.

- Caro Marco di Falconara, frusto Stefano Giorgi per farvi avere le news, per cui non ti preoccupare: quando ci saranno novità Capcom, Virgin (arriva Terminator) o Konami per Mega CD lo troverai in Sega City.

- Riccardo Petrelli ha dei trucchi per Bob per Super NES: per avere Power Up al massimo inserire questa password dopo aver scelto continua: 196420 anche se la password non è valida, utilizzatela lo stesso e avrete il Power Up al massimo!

- Mattia Lori ha qualche problema con un gioco... ma la chiamata è molto disturbata e non abbiamo capito niente!

- Roberto Laccarella, ha un consiglio per Mortal Kombat per Mega Drive: bisogna dare una serie di calci col salto per uccidere Reptile.

- Francesco ha un Mega Drive con Populous e ha notato che sulla cartuccia ci sono scritte opzioni che non appaiono nel gioco. Come ritroviamo la nostra cartuccia di Populous ti rispondiamo...

- Simone non riesce a trovare in Phantasy Star per Master System il cristallo per terminare il gioco, e io mi sono scordato di chiederlo... Nel prossimo numero, lo prometto.

- Infine, Carlo chiede se verranno convertiti su Mega Drive Super Street Fighter II e Mortal Kombat II, e noi rispondiamo che probabilmente sì, verranno convertiti, ma a giudicare dai tempi utilizzati per gli altri titoli dovrai aspettare un po'...

A posto, questo mese è andata così perché ci avete colti impreparati... Il prossimo mese andrà forse peggio, ma almeno sapremo cosa aspettarci.

SPECIALE

JAMES POND 3

OPERATION STARFISH

Ah, salaam and good evening to you, worthy friends... Benvenuti allo speciale su come aiutare James Pond a portare a termine la sua missione. Grazie alle fatiche di Giancarlo in questo numero riuscirete a risolvere all'incirca una cinquantina di livelli... Ma vi lascio al buon JH.

Alex

http://www.oldgamesitalia.net/

UR CONSOL

CONTROL YO

E ADESSO SI PENSA AL GIOCO VERO E PROPRIO

Iniziamo adesso la trattazione del gioco vero e proprio. Un paio di regole generali non fanno mai male. E' vero che ci sono tantissimi livelli in cui non si trova nulla di utile ai fini della risoluzione del gioco (niente agenti speciali, niente miniere da disattivare, niente frammenti di satellite - che sono difficilissimi da trovare) ma è anche vero che se iniziate a saltare i livelli cercando subito l'uscita e ignorando tutto il resto, avrete ben poche possibilità di terminare il gioco. Tutto ciò risulta vero a maggior ragione se pensate che questa "guida" a James Pond non è altro che un aiuto di stampo generale, poiché non basterebbe un intero numero di Consolemania per trattare tutti i livelli singolarmente. Detto questo, ricordatevi che difficilmente nei livelli sono presenti ampie aree completamente vuote. Spessissimo si tratta solo di trovare la via giusta per giungere a immense quantità di bonus (alquanto inutili) e vite extra (ecco quello che da significato alla vostra caccia). Studiate bene il metodo di controllo di James. E' possibile sfruttare le lunghe discese presenti nei livelli per guadagnare velocità e far spiccare a James dei salti eccezionalmente più potenti di quelli normali. In particolar modo, è possibile sfruttare le piccole salite come dei veri e propri trampolini. Usate spesso il salto per smorzare la velocità di James ed evitare di schiantarvi contro gli avversari. Tenete presente che Finnius si può utilizzare pochissimo e che la dentiera costituisce per lui un'arma. Inoltre Finnius può rimbalzare sul proprio posteriore esattamente come James fa sulle scarpe a molla. Gli altri due agenti sono, invece, comple k tamente inutili.

IL SETTORE B

Il settore B risulta piuttosto rognoso a causa dell'enorme quantità di pozze d'acido nocivo disseminate ovunque. Ottima contromisura è l'utilizzo intensivo dei travestimenti da frutto o pasticcino (preferite quest'ultimi perché più robusti) che vi terranno a galla nel liquido giallo.

B2 -Ecco il primo livello in cui il travestimento è essenziale. Usatelo con cura perché se ne trova solo uno dove serve. Sempre in questo livello è nascosto il primo tesoro perduto. Fate una bella scalata degli alberi che adornano l'inizio del livello e, in cima a un sistema di piattaforme, troverete il suddetto tesoro.

B4 -Questa è la torre delle miniere di formaggio e si collega con la locazione J1. La chiave per entrare si trova in C7, in un livello mortalmente infido e subdolo che mi ha tenuto impegnato per molto - troppo - tempo.

B5 -Già dal titolo si dovrebbe intuire qualcosa. Distruggere il ranone non è troppo difficile, basta saltargli sulla lingua mentre con la medesima cerca di agguantarvi. Il numero di denti rimastogli vi segnalerà quanto siete lontani dalla sua eliminazione. Questa è anche la locazione più comoda dove appropriarsi del sistema di guida del razzo di Pond (va recuperato per ogni settore di gioco). Appena entrate nel livello, tenete premuto il tasto della corsa e cadete verso destra. Atterrerete su una piattaforma e, saltando ancora a destra, recuperate il sistema.

B6 -Tanta fatica per arrivarci e non serve a nulla. Mi sa che ho sorvolato qualcosa.

IL SETTORE A

E' il primo... che dire di più?

A1 -Nel primo livello che vi trovate ad affrontare l'unica cosa utile da fare è quella di recuperare il sistema di guida ausiliario per il razzo di James che è situato su quella sorta di "albero" (è giallo e senza foglie, ma come lo chiamereste voi?) che si trova subito dopo il razzo schiantato. Portatevi l'ombrello se volete superare in volo un po' d'ostacoli.

A2 -Non accontentatevi della prima uscita che trovate, andate in alto e guadagnerete un po' di bonus.

A3 -Qui dovete usare alla grande le scarpe con le molle. Subito prima del secondo restart-point (quell'asta con in cima una palla; quello che esplode una volta attivato) si trova il sistema di guida del satellite. Recuperatelo per poter raccogliere anche i pezzi di satellite sparsi per il gioco.

A5 -Qui è tenuto prigioniero Finnius, il primo dei tre agenti catturati e l'unico che si rivelerà indispensabile per portare a termine il gioco. Il livello non risulta particolarmente impegnativo, anzi... Partite e portatevi all'estrema destra del livello. Una volta giunti lì, impossessatevi dell'ombrello che trovate nel cubetto giallo e iniziate a saltare verso sinistra. Incontrerete una serie di strutture con tre interruttori. I due laterali apriranno i muri che vi separano dai bonus, mentre quello centrale abbatterà il pavimento. Quando, balzellon balzelloni, vi imbatterete in un candelotto di dinamite saprete che è giunto il momento di liberare Finnius. Recuperate i bonus come al solito e impugnate il candelotto. Velocemente abbattete il pavimento e atterrerete vicino a una cassa di dinamite. Lasciate il candelotto vicino alla cassa e mettetevi da parte. Una volta terminata l'esplosione, infilatevi nel buco che si sarà creato e recuperate l'agente. L'uscita è nell'angolo in alto a destra del livello.

IL SETTORE C

Un settore praticamente insignificante se non fosse per tre particolari. Il primo è rappresentato dalla locazione C5, il secondo dalla C7 e il terzo, inquietante, è la zona vuota tra la C5 e la C6: troppo spazio sprecato, qualcosa ci attende lì in mezzo.

C2 -Tipica locazione cuscinetto. Nulla di impegnativo ma una vita extra facile facile a cui fare riferimento.

C5 -Questa è veramente bella. Un passaggio segreto dal Settore E al Settore C a senso unico. Utilità pratica visibile: nessuna.

C7 -Il livello maledetto. Abbiamo passato quasi due settimane progredendo nel gioco e tornando in questo livello di tanto in tanto per riuscire a superarlo. Ebbene, dovete sapere che il livello in questione inizia con una profonda vallata che James non riesce a risalire. Peregrinando tra la miriade di teletrasporti che popolano il livello, non si riesce a far altro che a giungere in una stanza con un peso da una tonnellata, un televisore e un ombrello. L'oggetto da prendere e riportare nella vallata è il televisore. Una volta tornati nella gola, rompete il televisore e aspettate che lo spettro esca allo scoperto. A questo punto rubategli letteralmente il televisore e lo spettro, disperato, cercherà di tornare nel suo bravo tubo catodico inseguendovi. Non vi resta altro da fare che posizionarvi nell'angolo a sinistra della vallata, aspettare che lo spettro sia abbastanza vicino, e saltare addosso allo sfortunato ammasso ectoplasmico che vi fornirà un insolito ascensore verso la fine del livello. In alto a sinistra si trovano un po' di bonus utili, tra cui una vita extra, e a destra (saltando il baratro) si trovano l'uscita e la chiave per B4.

CONTROL YO

IL SETTORE D

Altro settore, altre minacce. Ma di minacce vere e proprie qui ce ne sono veramente poche. Solo un paio di livelli in cui sfoggiare una pazienza degna di un santo e un po' di perizia con il joypad.

D1 -Una bella vita extra in un quadro non molto impegnativo.
D3 -Una bella miniera da annientare senza misure particolari.
D4 -Eccoci davanti a un bel mostrone messo a guardia di chissà che cosa. Definirlo poco impegnativo è un eufemismo. Basta saltargli in testa usando come trampolino i funghetti che vi manda contro. Neanche troppo coriaceo.
D6 -Il primo dei complessi sotterranei che vi mette in "contatto" con altri settori. In particolare questo vi porta alla locazione K1.
D7 -Un livello rilassante in cui scovare l'altro tesoro nascosto reperibile finora, e appropriarsi di una vita extra.
D8 -Qui si arriva dalla locazione K5.

SETTORE E

Settore piccolino ma non sottovalutabile. Comunque non dovrebbe costituire una grossa sfida per nessuno di voi.

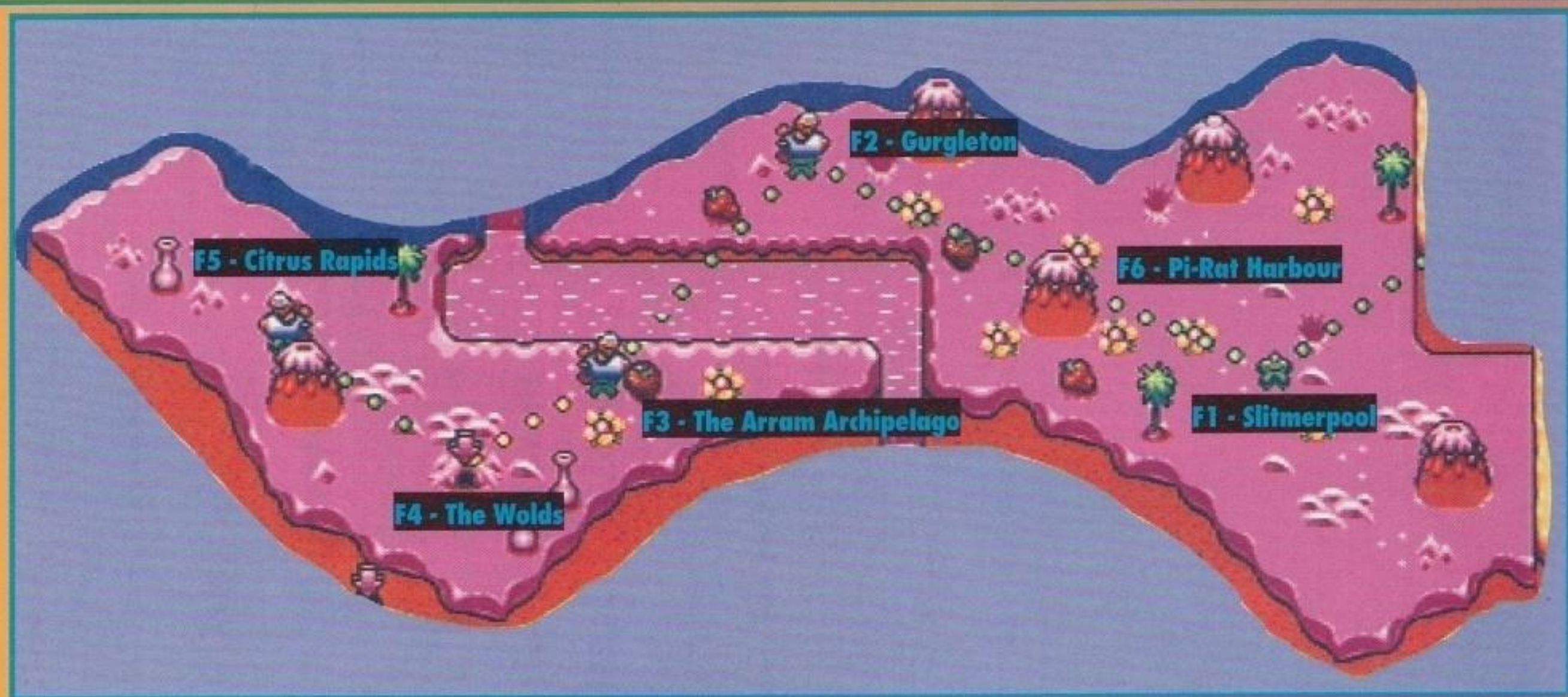
E4 -Unico livello degno di nota giusto perché tiene da parte ben tre vite extra tutte per voi. Per recuperarle, fate apparire il cubetto giallo che contiene l'ombrello saltando in alto appena entrate nel livello. Correte verso il bordo destro della piattaforma su cui vi trovate e lanciatevi nel vuoto con un bel salto. Atterrerete su un'altra struttura a destra della quale troverete un interruttore. Attivatelo e tornate indietro. Recuperate i bonus della prima buca, prendete il jet e dirigetevi in alto senza sbandare a destra o a sinistra. Se avrete abbastanza pazienza, il viaggio è un po' lungo, troverete l'interruttore che vi darà l'accesso alla seconda buca e alla seconda vita extra. La terza è su di un albero giusto sotto la struttura che sorregge il primo interruttore.

IL SETTORE F

"Come mai settore F e non E?"- vi starete chiedendo tutti. Semplicemente perché ho sbagliato mentre segnavo le lettere sulla mia mappa e adesso ve la tenete così. Tanto avrete ben altro a cui pensare piuttosto che alle lettere che identificano i livelli. Questo settore è dannatamente complicato; non impossibile, ma dannatamente complicato. E' pieno zeppo di bucanieri lanciapugnali e di piattaforme semoventi, per non parlare dei mari di marmellata e delle cascate assassine. Parola d'ordine: "Evitate e saltate oltre".

F2 -Livello non troppo complicato, ma l'importante è che alla fine dello stesso, vi venga rilasciato il codice per poter continuare.
F3 -Eccovi giunti nel livello in cui è tenuta prigioniera la cara Jamespondessa, ovvero la fidanzata di James Pond. Non vi preoccupate di rovistare il livello alla ricerca di chissà quale complicato enigma da risolvere. La tipa di James è proprio in mezzo

SETTORE G

Questo settore vi darà parecchi problemi. Principalmente per il fatto che il tracciatore del satellite, quello che vi dà la password è in G10: lontanissimo.

al livello su di una piattaforma che dovete attraversare obbligatoriamente per riuscire a terminare il livello. Peccato che non le si possa sparare. Voi attraversate decine e decine di livelli e quando arrivate da lei, questa non ha altro da fare che rimproverarvi per il ritardo. Voglio un lanciafiamme!
Ah, dimenticavo di dirvi di calpestarla tranquillamente e saltarle sulla testa per raggiungere i bonus sulla piattaforma in alto: almeno una piccola soddisfazione...
F5 -Altre due vite facili da raccattare. Attenti a non cadere nel buco alla vostra destra appena entrati nel livello. Saltate a destra, fate apparire un cubetto giallo saltando sotto la ciliegia più a sinistra della piattaforma che si vede in alto e utilizzatelo come base per salire. Ignorate l'interruttore sigillato e iniziate a correre verso destra. Continuate a correre sul soffitto finché non vedete un altro interruttore. Lasciatevi cadere alla sua sinistra e attivatelo. Scendete e correte all'estrema sinistra del livello. Salite sulle piattaforme e attivate l'interruttore. Correte al punto d'inizio e saltate nella buca dove si trova l'uscita. Prendete il Jet e andate a raccogliere le vite bonus nella camera a sinistra.

G2 -Di questo livello trovate una foto. Subito dopo il restart-point, c'è un dosso da utilizzare per saltare abbastanza in alto da raggiungere l'uscita. In altre parole, arrampicatevi finché potete sulla parete a destra e poi, scendendo più velocemente possibile, saltate mentre James sta risalendo il dosso. E' difficile, ma non impossibile.

G3 -Dà l'accesso al complesso sotterraneo L, precisamente nella locazione L4. La chiave che ne apre la porta è in G5, ma è pressoché inutile.
G5 -Livello che ha senso solo perché contiene una chiave inutile.
G6 -Passaggio per la locazione L2. Utile in caso di problemi con il livello G5.
G10-Un vecchio amico torna a farci visita. Il caro fungone del livello D4 è ancora tra noi per angustiarci. Stavolta, però, è davvero cattivo. Ho speso milioni di vite per riuscire ad abbatterlo, poi ho scoperto che bastava chiudersi in un angolo e aspettare i funghetti da usare come trampolino in tutta tranquillità. Il fungone non può colpirvi se ve ne state in un angolo!
G9 -Livello inutile e difficile.
G11-Vedi sopra.
G12-Vedi sopra.

Importazione diretta

Per informazioni e ordini telefonare tutti i giorni (escluso il lunedi'mattina) dalle 9,30 - 13 alle 15 - 19

By ComputerHouse V.le Tripoli 193/d Tel.&Fax. 0541/391362 Rimini

SUPER NINTENDO

Titolo	Prezzo
ACTRAISER 2	123000
ALADDIN	142000
ALFRED CHICKEN	127000
ANDRE' AGASSY	127000
B.O.B	125000
BATTLE BLAZE	116000
CAPTAIN AMERICA	129000
CEASERS PALACE	119000
CHEVEZ BOXING	122000
CHOPLIFTER III	110000
CLAY MATES	124000
EMPIRE STRIKES BACK	137000
EYE OF BEHOLDER	144000
FACE BALL	112000
FLASHBACK	125000
GHENGIS KHAN II	143000
HARTEY'S ADV.	119000
INCREDIBLE CRASH DUMMIES	122000
INSPECTOR GADGET	127000
JAMES BOND JR.	129000
JAMES POND 3	114000
JAMES POND CRAZY SPORTS	115000
LEGEND OF MISTICAL NINJA	115000
LETHAL ENFORCES	169000
LETHAL WEAPON	129000
MARIO ALL STARS	136000
MEGA MAN SOCCER	144000
MEGA MAN X	144000
MICKEYS ULT.	137000
MULTITAP	148000
NBA ALL STAR CHALLENGE	80000
NIGEL MANSELL	127000
PINK PANTER	125000
POCKY & ROCKY	129000
POP & TWINBEE	103000
PRO SPORT HOCKEY	141000
ROCK 'N' ROLL RACING	123000
S.BATTLETANK	99000
SHADOW RUN	139000
SPORT ILLUST.	144000
SPR PINBALL	124000
SUPER AQUATICS GAMES	99000
T2 THE ARCADE GAME	127000
THE 7TH SAGA	139000
TOP GEAR 2	125000
TOURNAMENT FIGHTERS	154000
TROLL ISLAND	122000
TURN & BURN	132000
UTOPIA	127000
WAYNES WORLD	108000
WE'RE BACK	119000
WINTER OLIMPICS	139000
WIZARD V	144000
YOUNG MERLIN	141000
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	122000

SEGA MEGADRIVE

Titolo	Prezzo
ADDAMS FAMILY	103000
ANOTHER WORLD	64000
ASTERIX	114000
AWESOME POSSUM	133000
BATMAN RETURNS	64000
BATTLE TOADS & DD	124000
BLADES OF VENGEANCE	115000
BUBSY THE BOBCAT	98000
CLIFFHANGER	103000
DR.ROBOTNIKS	114000
DRAGONS REVENGE	115000
ETHERNAL CHAMPION	145000
F1 GRAND PRIX	127000
F117 NIGHT HAWK	115000
FLASHBACK	114000
GENERAL CHAOS	114000
GLOBAL GLADIATORS	64000
GUN SHIP	115000
HIGH SEAS HAVOC	116000
INCREDIBLE CRASH DUMMIES	103000
JAMES POND 3	114000
JOE & MAC	114000
JOHN MADDEN '94	127000
LETHAL ENFORCERS	164000
LOST VICKINGS	111000
LOTUS 2 : ULTIMATE	115000
MAC DONALD LAND	112000
MEAN BEAN MACHINE	115000
MORTAL KOMBAT	125000
NHL HOCKEY '94	121000
NIGEL MANSELL	122000
PELE' (SOCCER)	78000
POPOLUS 2	114000
PUGGSY	124000
RANGER X	104000
ROBOCOP 3	127000
ROBOCOP Vs.TERMINATOR	127000
ROCKET KNIGHT ADV.	114000
SOLDIER OF FORTUNE	135000
SONIC SPINBALL	114000
TOM JAM & EARL 2	127000
TOP GEAR 2	125000
TOURNAMENT FIGHTER	125000
WARP SPEED	81000
WIZ'N'LIZ	121000
ZOMBIES ATE MY NEIGHBOR	103000
ZOOL	114000

GAME BOY

Titolo	Prezzo
ALFRED CHICKEN	68000
ALIEN III	63000
BIONIC COMMANDO	63000
CHASE HQ 2	68000
DOUBLE DRAGON 3	65000
DR.FRACKEN 2	69000
HOME ALONE 2	68000
INDIANA JONES	54000
LAWNMOVER MAN	68000
POPEYE 2	58000
REAL GHOSTS BUSTER	63000
ROCKY & BULLWINCKLE	65000
SPIDERMAN & X-MEN	65000
TOTAL CARNAGE	68000
TUMBLE POP	59000
WINTER OLIMPICS	68000
ZOOL	69000

GAME GEAR

Titolo	Prezzo
ADDAMS FAMILY	78000
ANDRE' AGASSY	77000
BATTLE SHIP	69000
CAESARS PALACE	74000
CAPTAIN AMERICA	69000
CHUCK ROCK	65000
COOL SPOT	74000
DESERT STRIKE	78000
DOUBLE DRAGON	75000
GEORGE FOREMAN	56000
HOME ALONE	74000
LEMMINGS	66000
RIDDICK BOWE	82000
ROAD RUSH	85000
ROBOCOP 3	78000
SENSIBLE SOCCER	73000
SMASH TV	45000
SPIDERMAN	81000
STAR WARS	75000
ZOOL	79000

PANASONIC 3D0

Titolo	Prezzo
DRAGON'S LAIR	126000
LEMMINGS	126000
MAD DOG MACREE	126000
NIGHT TRAP	132000
TOTAL ECLIPSE	132000

ATARI JAGUAR 64 BIT

Titolo	Prezzo
ALIEN Vs. PREDATOR	130000
CHECKERED FLAG 2	130000
CLUB DRIVE	112000
EVOLUTION : DINO DUDE	112000
TINY TOONS	112000
TREVOR MAC FUR	112000

ULTIME NOVITA'

Titolo	Prezzo
NFL QUARTERBACK 2 GAMEBOY	67000
SENSIBLE SOCCER GAME GEAR	72000
SENSIBLE SOCCER SUPER NES	125000
NBA JAM GAME GEAR	88000
NBA JAM MEGADRIVE	125000
NBA JAM SUPER NES	149000

Noleggio Videogiochi e console

Servizio vendita all'ingrosso per rivenditori

Ritiro e vendita usato

SEGA MEGACD

Titolo	Prezzo
CLIFFHANGER	102000
COBRA COMMAND	104000
DRACULA	124000
DRACULA UNLEASHED	104000
DRAGON'S LAIR	119000
DUNE	127000
ECCO THE DOLPHIN	105000
FINAL FIGHT CD	104000
JOE MONTANA FOOTBALL	120000
LETHAL ENFORCERS	137000
MAD DOG MACREE	114000
PRINCE OF PERSIA	105000
PUGGSY	103000
SLIPHEED	104000
SON OF CHUCK	85000
SONIC CD	104000
TIME GAL	104000

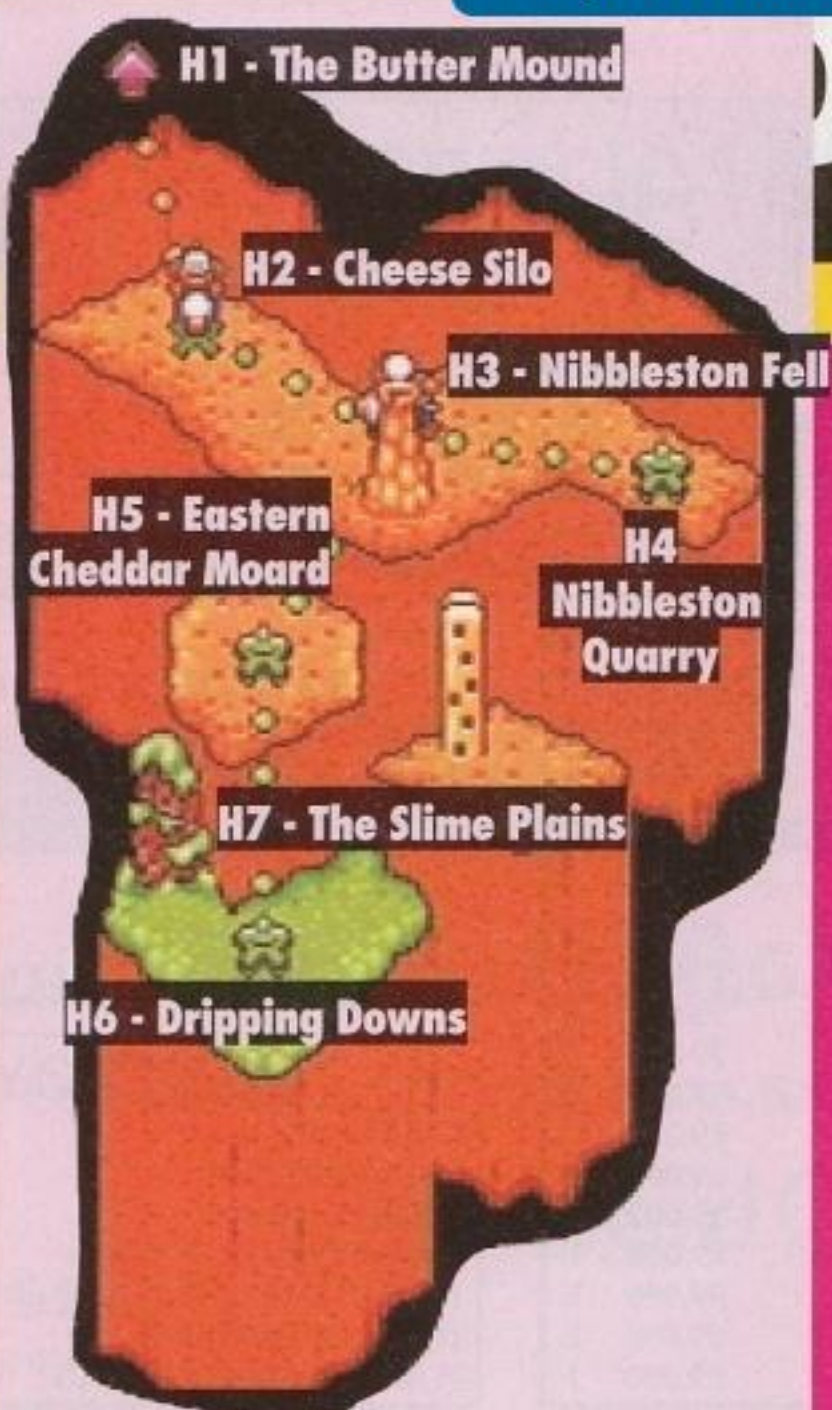
CONSOLES

Console	Prezzo
ATARI JAGUAR 64BIT + "CYBER MORPH"	539000
GAME BOY BASIC	96000
GAME GEAR + COLUMNS	159000
MEGA CD 2 + 7 GIOCHI	539000
MEGA DRIVE 2 SCART CONTROL SET	219000
MEGA DRIVE PAL + SONIC 2 + 2 JOYPAD	259000
PANASONIC 3D0 SYSTEM + "CRASH & BURN"	1449000
SEGA CD 2 + GIOCO "SEWER SHARK"	499000
SUPER NES PAL VERSION (SENZA GIOCO)	229000
SUPER NES SCART CONTROL SET (SENZA GIOCO)	229000
SUPER NES STREET FIGHTER 2 TURBO PACK	339000

 oresa e sono realmente quelli di vendita! http://www.oldgamesitalia.net/

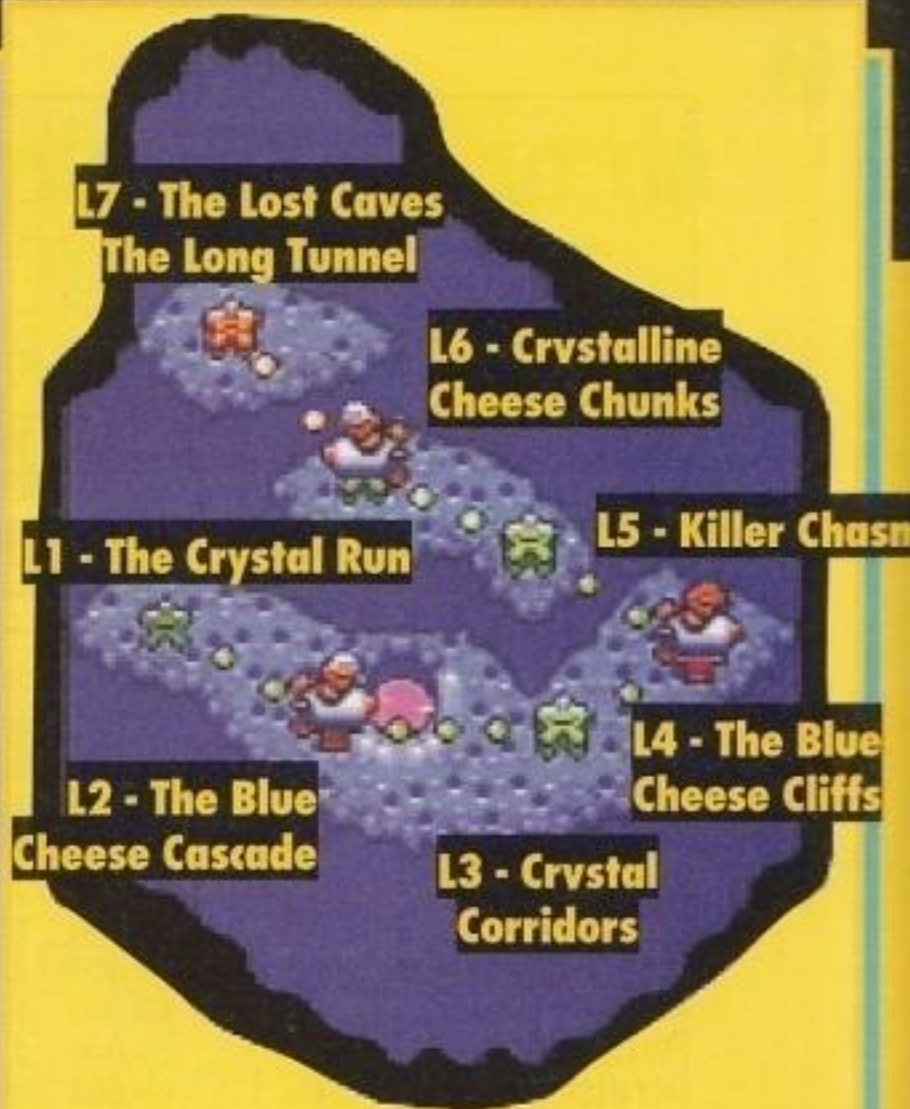
SETTORE H

Nulla di particolare, sembrerebbe messo lì apposta per depistarvi.

H1 -Vi riporta in superficie, alla locazione E1.
H4 -Una vita extra piuttosto semplice da raccogliere.
H7 -Vi porta in C5. Da lì non potete tornare indietro usando lo stesso percorso.

SETTORE L

Ultimo settore che andiamo ad analizzare per questo mese, nasconde l'ultimo agente e un interessante livello/passaggio segreto.

L1 -Livello da evitare, ma se proprio volete entrarci, sappiate che gli interruttori non servono a nulla e che dovete semplicemente correre al passo giusto per non uscire dallo schermo che scrolla per i fattacci suoi (un perché a quel nome dovevano pur darlo, no?).
L2 -L'entrata attraverso la cascata, esce in G6.
L3 -Un livello semplice semplice se azzeccate i corridoi. Io vi consiglio, contando dal basso in alto, i seguenti: Il terzo, il secondo, il primo, il primo, il primo, il secondo.
L4 -L'entrata "ufficiale". Esce in G3.
L5 -Questo livello è infernale. Non è semplicemente difficile, è subdolo come un Romulano. Nel prossimo numero ve ne fornirò, probabilmente, una mappa completa. Per il momento accontentatevi di sapere che tutto quello che vi serve, ed è tanta roba, si trova tutta nella parte sinistra del livello. In altre parole andate a destra a prendere quella sorta di bastoncino con l'elica e cercate di non prendere il tunnel subito sopra, ma di andare immediatamente a sinistra.
L6- Difficile, ma nulla più.
L7- Questo è un altro livello subdolo. Fate tutto il giro che dovete fare e non fermatevi quando vedete l'uscita. Continuate a correre verso l'estrema sinistra del livello e "liberate" l'agente che incontrate dove inizia la mappa. Poi prendete la dinamite e andate a far saltare quel blocco di pietra che vedete nella mappa (esattamente mentre esplode). Tuffatevi nel buco e scoprirete un livello segreto piuttosto incasinato e con tanto di tesoro nascosto.

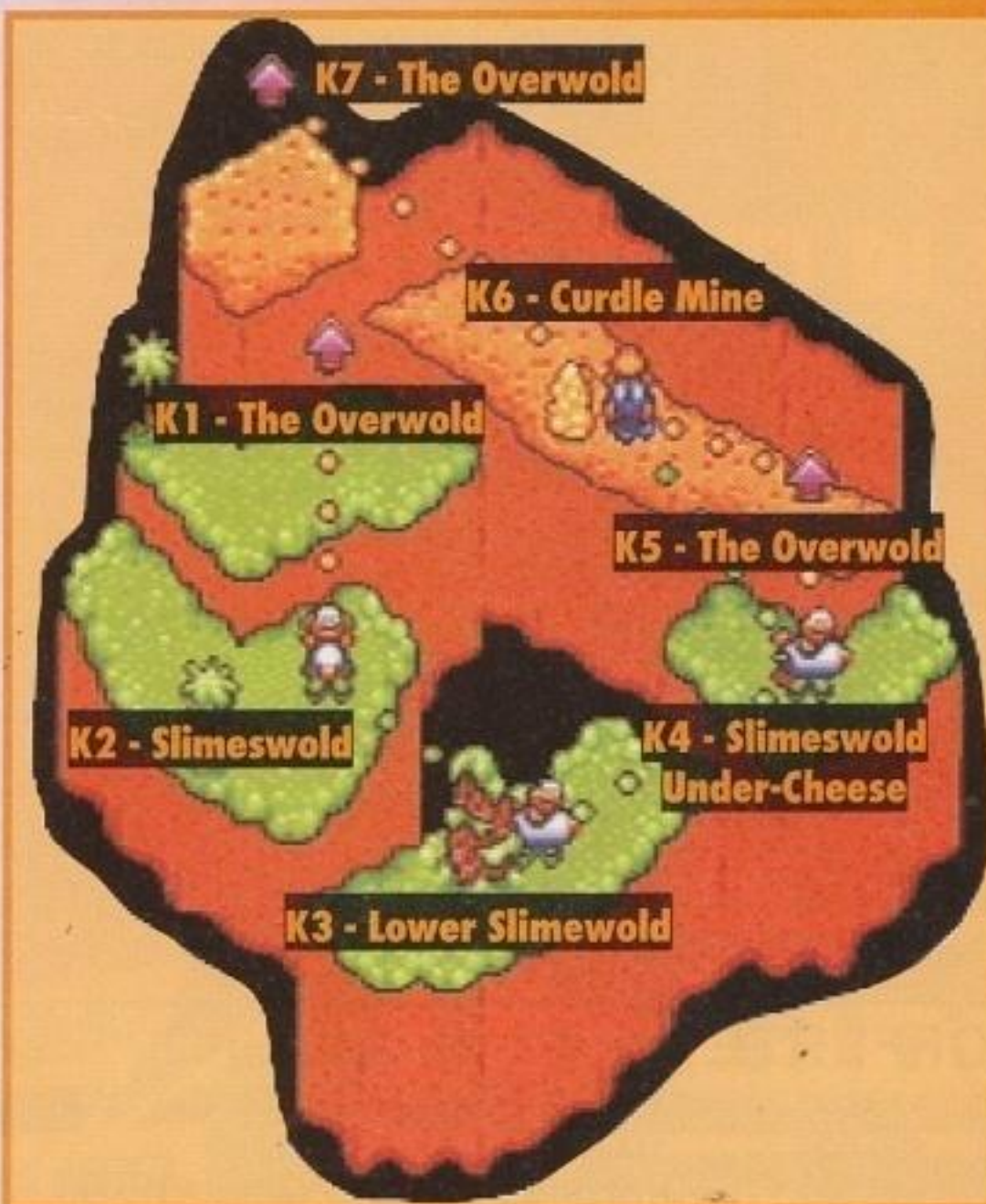
L7 - The Lost Caves The Long Tunnel
L6 - Crystalline Cheese Chunks
L1 - The Crystal Run
L5 - Killer Chasm
L4 - The Blue Cheese Cliffs
L2 - The Blue Cheese Cascade
L3 - Crystal Corridors

SETTORE J

Uno dei settori che mi ha dato più gioie. Sarà perché ci ho messo una vita a entrarci o per qualche altro motivo, ma mi piace.

J1 -Nulla di speciale, solo tanto esplosivo. E' una delle miniere da distruggere.
J2 -Esattamente come sopra.
J3 -L'uscita dalla torre del formaggio verso la locazione D3.

SETTORE K

In questo settore ho fatto la mia ultima scoperta proprio mentre, per scrupolo di coscienza, rifacevo il livello K2.

K1 -Passaggio per D6.
K2 -Questo è rischioso, ma c'è il sistema di guida per il razzo proprio in basso a sinistra del livello. Non è obbligatorio da raggiungere, ma aiuta.
K3 -La tazza blu, indispensabile per terminare il livello, è in basso a sinistra del livello. Una mezza vigliaccata.
K5 -Passaggio per D8.
K6 -Una miniera al giorno...
K7 - Uscita verso il settore F, in F4.

Per questo mese abbiamo finito. Terrò presente le vostre lettere e i messaggi che lascerete al nostro numero telefonico 144 etc, etc, per regolarmi nello stilare la soluzione dei livelli prossimi e per dare ulteriori chiarimenti su livelli già trattati. Per il momento vi lascio con la mia ultima Password; vediamo chi termina prima il gioco (fra parentesi il colore dell'oggetto: g=giallo, b=blu, v=verde, r=rosso):
Scarpa (g) Scarpa (b) Scarpa (b) Scarpa (b) Piccone (b) Luna (r) Cuore (r) Razzo (g) Pesce (v) Libro (b) Luna (b) Chiave (r) Libro (g) Piccone (r) Scarpa (r) Piccone (b) Stella (g) Fungo (r) Candelotto (v) Topo (v) Cane (g). Addio.

Giancarlo JH Calzetta

★ATLANTIDE★

20034 GIUSSANO (MI) VIA MARTIRI DELLA LIBERTA', 14

DISPONIBILI TUTTE LE NOVITA'... TELEFONA ALLO 0362/354879!

MEGADRIVE

ANDRE AGASSI TENNIS	69.000	E
BATMAN RETURNS	59.000	J
CHAMELEON KID	49.000	J
G. FOREMAN'S BOXE	59.000	E
GOLDEN AXE III	59.000	J
LAST BATTLE (KEN)	69.000	E
MAZIN' SAGA (MAZINGA)	69.000	J
MOONWALKER	69.000	E
SHINOBY 3	69.000	J
STRIDER	69.000	E
SUPER OFF ROAD	69.000	E
SUPER THUNDER BLADE	59.000	E
TAZ-MANIA	69.000	J
TOKI GOING APE SPIT	69.000	E
UNDEADLINE	59.000	J
WINTER CHALLENGE	69.000	E
WORLD OF ILLUSION	69.000	J

SUPER-NINTENDO

ADDAMS FAMILY 2	99.000	E
BATMAN RETURNS	69.000	J
EXAUST HEAT	99.000	E
F-ZERO	99.000	E
FINAL FIGHT 2	69.000	J
GEORGE FOREMAN'S KO	89.000	U
HOOK	99.000	U
NHL HOCKEY 93	99.000	E
NINJA BOY	79.000	U
RACE DRIVING	99.000	E
ROBOCOP 3	89.000	U
ROCKETEER	69.000	J
RUSHING BEAT	99.000	J
SPIDER-MAN X-MEN	89.000	U
STARWING	99.000	E
TURTLES IV IN TIME	99.000	E
WWF ROYAL RUMBLE	99.000	J

GAME GEAR

BATMAN RETURNS	69.000	E
CHUCK ROCK	49.000	J
INDIANA JONES	69.000	E
LA SIRENETTA	69.000	E
MICKEY MOUSE	69.000	E
PRINCE OF PERSIA	59.000	E
SUPERMAN	69.000	E

GAMEBOY

BATTLE BULL	49.000	U
BOULDER DASH	49.000	J
BUBBLE GHOST	49.000	U
SNOOPY'S MAGIC SHOW	49.000	U
TIP OFF BASKET	49.000	U
TOXIC CRUSADERS	49.000	U
TURTLES FALL OF CLAN	49.000	U

SPESE POSTALI FISSE Lit. 6.000 - SPEDIZIONI URGENTI - EVASIONE ORDINI IMMEDIATA IN 12 ORE
VASTO ASSORTIMENTO CONSOLES - JOYSTICK - ADATTATORI - ACCESSORI DI IMPORTAZIONE

COMPUTER WORK

UNICA SEDE:
Via Rivoli, 38 / A
10043 ORBASSANO (TO)
Tel. 011 / 903.15.67
Fax 011 / 903.46.48

- VENDITA PER CORRISPONDENZA
- SPEDIZIONI A DOMICILIO A MEZZO CORRIERE ESPRESSO TNT TRACO.

Per motivi di spazio non sono elencati tutti i titoli disponibili.

Disponiamo anche di giochi:
Mega Drive - Master System
Nintendo 8 bit - Game boy
Game Gear - Supervision
Amiga - PC MS-DOS

SUPER NINTENDO (ITA)	Prezzo £.
ADVENTURE ISLAND	144.000
ALADINO (EURO)	158.000
ALIEN 3	144.000
BUSTS LOOSE	128.000
CONGO'S CAPER	144.000
COOL SPOT	149.900
DRAGON'S LAIR	82.000
F - ZERO	49.000
FINAL FIGHT	138.000
FINAL FIGHT 2	168.000
FLASHBACK	145.000
GOOF TROOP	135.000
JMMY CONNORS	82.000
JOE & MAC	82.000
JURASSIC PARK	169.900
K.O. BOXING	125.000
KICK OFF	126.000
LEMMINGS	140.000
MECHWARRIOR	158.000
MORTAL KOMBAT	169.900
PRINCE OF PERSIA	144.000

SUPER NINTENDO (ITA)	Prezzo £.
ROBOCOP 3	92.000
ROBOCOP VS TERMINATOR	146.000
SBULLONATI	169.900
SPIDER MAN X-MEN	144.000
STARWING (EURO)	76.000
SUPER ALESTE	116.000
SUPER BOMBERMAN	130.000
SUPER DOUBLE DRAGON	115.000
SUPER JAMES POND	144.000
SUPER MARIO KART	105.000
SUPER MARIO WORLD	41.000
SUPER TENNIS	120.000
SUPER SRIKE GUNNER	118.000
SUPER SWIV	124.000
SUPER WRESTLE MANIA	126.000
TERMINATOR 2	169.900
THE ADDAMS FAMILY	82.000
THE ADDAMS FAMILY 2	168.000
THE BLUES BROTHERS	168.000
THE SIMPSON	154.000
TOM & JERRY	144.000

SUPER OFFERTE *(Prezzi IVA compresa)*

SOUND BLASTER PRO II DELUXE	£. 220.000
MONITOR COMMODORE 1084S	£. 399.000
MONITOR COMMODORE 1942	£. 645.000
GAME BOY + TETRIS	£. 149.000
	£. 199.000

AMIGA 1200 + 2 GIOCHI + 3 PROGR.	£. 689.000
AMIGA CD 32	£. 669.000
BAZOOKA per Super NES + 6 Giochi	**£. 43.000**
SUPER NINTENDO	£. 239.000
SUPER NINTENDO + 4	

BOVAS' HARD CAFE'

OVVEROSIA LA POSTA DI CONSOLEMANIA

INCONTRI RAVVICINATI DEL PRIMO TIPO

Carissimi lettori del Bovas' Hard Café e di Consolemania in generale, buongiorno. Questo mese il solito appuntamento postale si è arricchito (come promesso) di una nuova, scintillante rubrica: se il telefono vi mette a disposizione tutta la redazione e tutti i redattori (non che siano la migliore compagnia che possiate frequentare...), grazie al nostro 144 che NON E' UNA TRUFFA, visto che costa come una normale interurbana, la posta vi offre ora l'opportunità di mettervi in contatto tra di voi. Da questo mese, infatti, parte la nuova rubrica "Amici di Consolemania" (nome decisamente più bello di quello originario, prontamente sostituito grazie al nostro simpatico lettore Alex Foletto), che ha come scopo proprio quello di legarvi tramite corrispondenza. Pertanto diamo il benvenuto nelle nostre pagine epistolari a Giancarlo "Jack" Albertinazzi, che si è subito fatto portavoce di questa nuova rubrica. Giancarlo, per chi non lo sapesse, fa parte della scuderia Xenia da più di un anno, ha scritto numerosi articoli per Zzap! (per cosa?... NdAlex) e lo avete potuto ammirare qualche volta anche su CM nelle sue puntigliose recensioni per i giochi del NES. Questo, senza contare le numerosissime idee con le quali ha contribuito al successo dell'angolo di BovaByte su TGM, e per le quali si è meritato -diremmo giustamente- il titolo di "terzo Bovas ad honorem". Non indugiate oltre quindi, prodigatevi nella lettura delle vostre lettere, che noi ci risentiamo -puntuali- il mese prossimo.

Noi Bovas

PS: Da questo mese entra in vigore anche il nuovo, fantasmagorico fondino creato dalle sapienti mani del Paolone. Purtroppo non sappiamo se il risultato sarà quello sperato, incrociamo, come l'altra volta, le dita...

I VIDEOGIOCHI FANNO MALE ALLA SALUTE (abbiamo le prove)

Bonjour mes chers Bovas, come va la vita redazionale? (non c'è che dire, il solito schifo... NdP). E' da un bel po' che ci manco, un giorno di questi ci ritorno (e guai ad Alex se non si fa trovare! A proposito, è mai possibile che ogni volta che chiamo non c'è mai? Salutoni alla Roby che è sempre simpatica con la sottoscritta!). Vi starete chiedendo perché vi scrivo (se è per questo, ci stiamo anche chiedendo chi siamo, da dove veniamo, chi ce lo fa fare... NdP). Ed io vi rispondo: 1- voglio stressare il Paolone (più di quanto non lo sia già, stressato); 2- ho voglia di scrivere cavolate e ho pensato subito a voi. Premetto che il mio cervello (dopo essere diventato yogurt alla banana l'ultima volta che ho scritto), si è trasformato in pappa per cani (non stento a crederlo... NdP). Dunque, ho voglia di raccontarvi una delle mie recenti avventure, anche se so che non ve ne frega niente.
Dovete sapere che, qualche sera fa, ho dato una piccola video festa a cui hanno partecipato alcuni miei amici: Sonic & Tails, Mario & Luigi, Ryu accompagnato da Chun-Li e tanti altri... Io avevo allestito la mia stanza come un ring e, tanto per passare il tempo, avevo organizzato un torneo (è così che iniziano -più o meno- tutti i più rispettabili beat 'em up NdLuna) ad eliminazione diretta (chi schiatta è eliminato, chi vince combatte col successivo) con me, Sonic, Tails, Mario, Luigi, Daisy, Ryoga (il ragazzo di Ranma) e Akane (il ragazzo), come spettatori (peccato, mi sarei divertito non poco vedere gli aculei di Sonic strappati uno a uno, con immenso dolore per il porcospino di casa Sega e relative grida, da Ryu o da Ken... NdP) (e i baffi di Mario? Vuoi mettere l'inaudito piacere che si trarrebbe strappandoglieli via? NdD). Tutto era iniziato bene: tra Ryu ed Axel ha vinto Ryu alla III ripresa, tra Adam e Rayden, il secondo ha fulminato (nel vero senso della parola), l'avversario. Al secondo incontro, Chun-Li ha atterrato Johnny Cage alla IV ripresa, Ryu è stato distrutto da Rayden e quest'ultimo è stato sconfitto da Sonya che ha perso a sua volta contro Blaze, vincitrice su Chun-Li. Era l'intervallo che precedeva il combattimento tra Blaze e Ranma (donna, in questo caso), quando iniziarono a presentarsi dei problemi (Paolo, piantala di sbadigliare! NdLuna) (e chi sbadiglia? Rrrrronf zzzzz rrronf zzzzzzz... NdP) Mentre Ranma veniva massaggiata e "confortata" da Ryoga (Ci siamo capiti, eh? Blaze intanto confortava il redivivo Axel), all'esterno era scoppiato un temporale. Rayden ovviamente non poteva perdere l'occasione per ricaricarsi ed era riuscito a trascinarsi fuori. Tutto sarebbe andato per il verso giusto, se quel simpaticone non si fosse attaccato all'impianto elettrico, facendo così saltare tutto. Immaginatevi lo stupore della sottoscritta quando oltre alle luci, sono scomparsi anche i miei amici elettronici! Come fare ad aiutarli a ricomparire? Vi piacerebbe saperlo, eh Bovas? Ed io non ve lo dico! Da brava sadica e fetente quale sono (visto, Paolo? Ho imparato molto in fretta i tuoi insegnamenti! Così me le paghi tutte insieme! NdLuna) (non credetele, come allieva è sempre stata un po' zuccona... NdP). Dovete aspettare la prossima lettera (che potrebbe anche non arrivare mai, ih ih ih!) (Non dirmi, una simile eventualità potrebbe davvero sconvolgere la storia dell'uomo... NdP). Ora vado perché è tardi...
Bacioni a tutti, e in particolare a BDM e Shin (hi hi hi!). Byte byte...

Manila Krueger

PS: x Piermarco. Non era mica male la tua idea, nella recensione di Macross, di vagare nel vuoto disintegrato in atomi...

Dio li fa e poi li accoppia...

LA LETTERA DRAMMATICONA NON MANCA MAI

Bovissimi Bovas, chi vi scrive è un ragazzo di 13 anni, e come tale anch'io ho i miei problemi, uno di questi è quello che vi esporrò: mi piacciono tantissimo i fumetti, leggo Dylan Dog, Nathan Never, Demon Hunter, Superman ed altro...
Un po' di tempo fa sono sorte delle polemiche da parte dei genitori del sottoscritto, incentrate sul fatto che io non abbia un linguaggio ricco di vocaboli come una volta, faccia dei temi del cavolo ecc... Questo, almeno secondo i miei genitori, è colpa delle letture poco impegnative a cui mi sono dedicato (fumetti e CM).
Una volta leggevo parecchi libri, ma poi ho perso l'abitudine e dopo un po' di tempo ho iniziato a leggere i fumetti.
Volevo solo sapere il vostro parere: secondo voi è proprio così? Dovrei lasciare CM per leggere dei libri?
Sperando in una vostra risposta vi saluto...

B.L.

Caro B.L., scusa se ho pubblicato questa lettera contro la tua volontà

http://www.oldgamesitalia.net/

(nella missiva era espressamente richiesta la non pubblicazione), ma, come avrai già sicuramente notato, il nome è stato omesso per evitare spiacevoli inconvenienti... Vuoi un mio parere sulla questione? Bene, ti dirò sinceramente quello che penso: più una persona ha occasione di leggere e di scrivere più impara a parlare in modo non solo corretto ma anche piacevole, aumentando il proprio bagaglio culturale e l'accuratezza con cui si scelgono i vocaboli (io ho imparato a furia di scrivere la posta di CM!). Questo però non significa che sia necessario dedicarsi ad un tipo di lettura in particolare: non mi sembra, infatti, che le riviste o i fumetti contengano un italiano sgrammaticato o vocaboli di basso livello. Ovvio che leggere un libro è una cosa diversa. Direi però che una cosa non esclude di certo l'altra, quindi che ne diresti di continuare a leggere fumetti e riviste e contemporaneamente leggerti un bel libro (ovviamente un libro che ti interessi, altrimenti sarebbe solo tempo sprecato...)? Prova a parlarne con i tuoi genitori, penso che se tu raggiungessi un equilibrio tra letture "facete" e serie non potrebbero di certo darti torto, forse sono solo spaventati perché hai smesso del tutto di dedicarti a letture più impegnate... Spero di esserti stato utile.

...E SON CONTENTO!!!

Cari Bovas, sono felice (complimenti, davvero un bell'inizio... NdD). Frequento l'ultimo anno del liceo classico, ho 18 anni, e sono felice. A dire la verità in questo periodo sono angosciato dalla scuola: non ne posso più di studiare!... Se ancora non sono diventato pazzo lo devo anche ai videogiochi. E' un interesse, il mio, che dura da anni. E' una passione. Quanta emozione quando mi veniva regalato un nuovo schiacciapensieri... Poi venne il primo computer... Il mitico C64... Ma basta con i ricordi! Non sono un nostalgico, tutt'altro! Non voglio raccontarvi la storia della mia vita, sebbene sia interessantissima (non ne dubitate, vero?)... Passo ai veri motivi per cui vi ho scritto.
Motivo 1: dopo tutte le polemiche contro i videogiochi, c'è una cosa che non capisco. Certe persone, messe davanti ad un videogioco, sono del tutto incapaci di "giocare", nel vero senso della parola. Insomma: non ne sono in grado!! Ora io mi chiedo: lo fanno apposta, cioè non gli danno peso, perché ritengono i videogiochi una stupidaggine (già: non riescono ad eseguire neanche una mossa a SF2) oppure non ne hanno la mentalità (deficienza inconscia), né la capacità (deficienza conscia, ma non ammissibile per loro...) per "affrontare" (e questo è ciò che sembra!) un qualunque videogioco??? Forse non riescono a ragionare in maniera mediamente veloce oppure gli manca la fantasia anche solo per intuire cosa sia ciò che hanno davanti? Sono troppo legati a questo schifo di realtà (o dovrei chiamarlo irrealtà?) da non riuscire a staccarsi un minimo dagli schemi? Ma di chi sto parlando secondo voi? Ma degli "adulti", naturalmente! E per adulti intendo soprattutto (o solo...?) quei genitori o nonni di qualche povero ragazzo apparentemente "malato" di videogiochi (ma si può? Ma fatemi il piacere!). Perché non ci riescono? Si potrebbe anche rispondere: perché non ci hanno mai giocato! Ma se fosse questa la risposta corretta allora non farebbero più la figura dei deficienti... Ma degli ignoranti, visto che, come tali, si affidano esclusivamente alla parola di altrettanti giornalisti complessati... Potrebbero anche provare a capire i propri figli/amici/nipoti/cugini/ eccetera: perché giocano? Mah, saranno scemi, di certo non più intelligenti di chi non lo fa!!! Ragionate forse così, cari colpevoli? No? Dimostratelo!
Cari Bovas, spero che voi abbiate la risposta giusta. Ma in fondo non importa, ciò che dovevo dire l'ho detto! E qualunque essa sia... L'unico errore lo hanno commesso loro!
Un'ultima cosa per i colpevoli: provate a capire cosa veramente siano i videogiochi... Vi potrebbero addirittura piacere... E soprattutto non fareste certe figuracce!... Non è un fatto personale... Centinaia di ragazzi la pensano come me!
Motivo 2: sfida: l'Extra Team (di cui io faccio parte) della sala giochi Extra Ball di Roma (Via Arco di Travertino) sfida chiunque a Street Fighter 2 CE o a Super Street Fighter 2!! Se siete dei veri campioni e desiderate confrontarvi con noi o anche solo parlare di questo grande videogioco contattateci al numero 06/7182966 e chiedete di Francesco (che sarei io)!!! Detto questo, saluto tutta la redazione di Console Mania e tutti i lettori di questa (ciao Davide (Chi, io? NdD)! Ciao Giuliano!)...
A presto...

Kalten

In effetti ero giunto anch'io allo stesso risultato quando avevo fatto 2 + 2 parecchi anni fa (almeno 8), ma credevo che, a parte ovviamente i vari deliri senza senso di qualche giornalista conservatore che non sa come riempire la sua pagina, tutti ormai si fossero abituati al mondo dell'informatica in tutte le sue proiezioni; beh, il sapere che in alcuni casi questa mentalità (quella da te menzionata) non ha ancora fatto spazio a qualcosa di più intelligente non può di certo recarti danno alcuno. Pensa che quando frequentavo la prima liceo e conobbi Paolo, finimmo per passare per qualche anno come dei perfetti emarginati, solo perché seguivamo il mondo dei computer e non giocavamo a calcio! Loro invece, che andavano allo stadio e seguivano il mondo del pallone più di qualsiasi altra cosa o guardavano tutte le puntate di Dallas erano persone normali... Beh, alla fine le cose sono cambiate e ci siamo tutti venuti incontro (pensa che ora molti di loro posseggono una console...). Per quel che riguarda i miei genitori la cosa è stata più sofferta, all'inizio vedevano con molto sospetto quella scatola grigia (il mio C128) con cui passavo tutti i giorni qualche ora, ma poi, anche se tuttora non sono neanche capaci di accenderla, hanno imparato e capito che non era poi così male, ed era sempre meglio farsi qualche partita in più a SF2 che ubriacarsi e sfracellarsi in autostrada o, ancora peggio, buttare sassi dai passaggi autostradali (anch'io facevo qualche ragazzata ai miei tempi, come mettere un raudo nella cassetta delle lettere o qualche scherzetto telefonico a chi mi stava sulle scatole, ma non bisogna MAI mettere in gioco la vita di un individuo! Quelle non sono ragazzate, sono atti criminali per fare del male, e chi fa cose del genere non dovrebbe neanche essere definito uomo! Scusate lo sfogo, ma questo era già un po' che lo volevo dire...).
Quello che ti suggerisco è quindi di non curarti di quello che senti, come tu stesso hai detto tutto questo è il frutto di un certo modo di pensare superficiale e ignorante che è destinato a scomparire molto presto, almeno questa è la mia speranza...

SE LA VITA E' TUTTA UN QUIZ...

Un buongiorno a voi e un buongiorno a me (Copyright Epifanio, quello di "Mai dire Gol del lunedì", per chi non lo sapesse) mitici (o mitomani?) (direi sicuramente mitomani... NdD) Bovas, come state (bene, non lo sai che le brutte bestie sono sempre le ultime ad abbandonare questa valle di lacrime?)? Io abbastanza bene, anche se purtroppo ho visto perdere il Milan nella partita di coppa Milanincontinentale (lo so, si chiama intercontinentale, ma siccome non mi piacciono né la Juventus né soprattutto l'Inter (mi viene la nausea al solo pensiero), l'ho chiamata così, anche perché poi suonava meglio) a Tokyo contro il San Paolo, non sono andato neanche a letto, perché al sabato sera, verso le otto-otto e mezza circa, sono venuti i genitori della fidanzata di mio fratello Alfio (anche lui milanista, come del resto tutta la famiglia), e abbiamo giocato a briscola fino all'una di notte circa (già vi vedo tutti, con le ciabattine rosse o blu con l'elastico, le pattine, la canottiera di lana, il visierino da giocatore incallito e le carte in mano... NdD). Se fossi andato a letto, avrei dormito sì e no un paio d'ore, poi, per il semplice fatto che dormo con l'ausilio di una specie di piccolo polmone d'acciaio, i miei fratelli avrebbero impiegato una mezz'ora circa per mettermi a letto, allora tanto valeva stare sveglio o sbaglio?
Chiudiamo questa brutta parentesi, vi ringrazio ancora tantissimo per aver pubblicato la mia lettera sul numero 24 di novembre, grazie veramente, ne sono stato molto felice, anzi più che felice, non c'è parola per descrivere la mia gioia, veramente (beh, ci fa piacere sapere che hai gradito la cosa, ma non esagerare! NdD), grazie anche per i consigli, cercherò di seguirli il più possibile anche se in questo periodo, per via della stagione un po' fredda, uscire per me, come del resto anche per le persone sane, è un problema, perché se dovessi prendere anche un semplice raffreddore mi prenderei una bella influenza, che mi rimarrebbe addosso per un paio di settimane buone buone. Dovrei anche curarmi con punture di penicillina, che renderebbero il mio sederino peggio di un colabrodo!
Come mi ha detto Paolone nella risposta alla mia precedente lettera, dovrei avere più fiducia in me stesso, anzi, ne ho già molta, ma purtroppo forse non è la stessa che gli altri ripongono in me. Mi spiego meglio (sarebbe proprio il caso... NdD): quando a casa mia vengono degli amici di mio fratello che non mai visto prima, come, per esempio, quando vidi per la prima volta quello che è ora per me un grandissimo amico, quasi un fratello, ovvero il mio amico Peter, quando gli parlai e gli chiesi come stava qui in Italia (lui è tedesco), non guardò come ero fisicamente, certo il mio handicap fisico non si può non notare, però se uno veramente ti vuol avere come amico, penso non ci faccia più caso, o sbaglio (no, credo proprio che tu non ti sbagli, però non hai spiegato per niente quello di cui parlavi prima... NdD)?
Anche se non ho e sicuramente non avrò (mai dire mai) una ragazza, penso che dovrei fare come Paolone mi ha suggerito, anche se non credo che una fanciulla possa provare interesse per uno come me, o no? Certo non esco molto, in più non frequento posti dove io possa trovare ragazze, però, anche se lo facessi, non credo proprio che le suddette verrebbero ad attaccare bottone con me. Io non penso di essere brutto, aspettate che vado un attimo a specchiarmi, ahhhhhhhhhrg!, mi sono fatto paura da solo e si è anche rotto lo specchio, accidenti! Sto scherzando ovviamente, poi se, spero tantissimo, avremo occasione di conoscerci o all'Abacus o allo SMAU, lo vedrete di persona come sono (OK, NdD).
Quest'anno, anche l'anno scorso del resto, mi sarebbe piaciuto venire all'Abacus e allo SMAU, il mio amico Giampietro (Giampy per gli amici), c'è stato sia l'anno scorso che quest'anno, mi ha detto che quest'anno allo SMAU c'era il nuovo mostro della Commodore: l'Amiga CD32. Ha gio-

Computer lanD
s. r. l.

VIA DEL PASTORE, 14 - 57100 LIVORNO

PER I TUOI ORDINI:

TEL. 0586/509680
TEL.FAX 0586/509438

SPEDIZIONI IN 24 ORE TRAMITE CORRIERE SU TUA RICHIESTA!

SPEDIZIONI TRAMITE POSTA

SUPER NINTENDO

Titolo	Prezzo	Titolo	Prezzo	Titolo	Prezzo
Aladdin	£. 148.000	Busts loose !	£. 125.000	Last action hero (pal)	£. 115.000
The blues brothers	£. 120.000	Terminator 2	£. 140.000	Super Mario all star (pal)	£. 120.000
Out to lunch (pal)	£. 85.000	Super putty	£. 120.000	Super strike eagle	£. 120.000
Sun set rider	£. 115.000	The lost vikings	£. 100.000	Super double dragon	£. 125.000
Cliffhanger	£. 115.000	Veedìots!	£. 95.000	Contra III the alien wars	£. 110.000
Dracula	£. 100.000	Plok	£. 95.000	Championship pool	£. 135.000
Rocky Rodent	£. 115.000	World soccer '94	£. 125.000	Jimmy Connors (pal)	£. 100.000
Aero the acrobat	£. 125.000	Stanley cup	£. 110.000	Super off road the baja	£. 95.000
Captain America	£. 100.000	NBA showdown	£. 140.000	The super aquatic games	£. 79.000
B.O.B.	£. 95.000	Biometal	£. 95.000	Turtles tournament fighters	£. 150.000
Goof troop	£. 120.000	Joe & mac 2 (pal)	£. 80.000	Pink goes to Hollywood	£. 120.000
Super HQ	£. 135.000	Super widget	£. 89.000	Hey punk! Are you Tuff e Nuff	£. 95.000
Pocky & Rocky	£. 115.000	Mario & Wario	£. 132.000	The Addam's family	£. 115.000
Clay fighter	£. 145.000	Biometal	£. 95.000	Art of fighting	£. 155.000
Pac-attack	£. 105.000	Dragon's lair	£. 80.000	Zombies ate my neighbors	£. 115.000
Family dog	£. 110.000	Actraiser 2	£. 100.000	International tennis tour	£. 115.000
Nhl '94	£. 130.000	Jurassic Park	£. 139.000	The incredible crash dummies	£. 115.000
Bubsy	£. 135.000	World Heroes	£. 135.000	Daffy Duck the marvin mission	£. 139.000
Total carnage	£. 95.000	Wolfchild	£. 105.000	Rocky & Bullwinkle & friends	£. 100.000
World soccer	£. 125.000	Road Runner's	£. 80.000	Battletoads in battlemaniacs	£. 105.000
Run saber	£. 95.000	Jaky crush (jap)	£. 80.000	Lamborghini american challenge	£. 115.000
Congo's caper	£. 80.000	Troddlers	£. 110.000	Operation logic bomb	£. 95.000
Red line F-1 race	£. 115.000	Family tennis (jap)	£. 115.000	Batman returns	£. 85.000

MEGA DRIVE

Titolo	Prezzo	Titolo	Prezzo
Mortal Kombat	£. 120.000	Cool spot	£. 115.000
Mortal kombat	£. 128.000	Ranger	£. 190.000
F-15 strike eagle II	£. 118.000	Aero the acro-bat	£. 110.000
Jungle strike	£. 110.000	Wiz 'n' liz	£. 105.000
Haunting	£. 110.000	Dr. Robotnik's	£. 110.000
General chaos	£. 95.000	Sonic spinball	£. 115.000
Socket	£. 99.000	Puggsy	£. 100.000
Double Clutch	£. 98.000	Dracula	£. 115.000
Ecco the dolphin	£. 85.000	Gauntlet IV	£. 109.000
Cosmic spacehead	£. 96.000	Jurassic Park	£. 110.000

NEO-GEO

Titolo	Prezzo	Titolo	Prezzo
Magician lord	£. 90.000	Thrash rally	£. 90.000
Sengoku 2	£. 150.000	Riding Hero	£. 90.000
Last resort	£. 100.000	Cyber lip	£. 70.000
Eight man	£. 90.000	Joy joy kid	£. 70.000
Super side kick	£. 150.000	League	£. 70.000
Football frenzy	£. 100.000		

ACCESSORI PER TUTTE LE CONSOLE

AMIGA CD³² L. 650.000

AMIGA 1200 DESKTOP DYNAMITE £. 699.000

Titolo	Prezzo	Titolo	Prezzo
Mean arenas	£. 69.000	James pond 2	£. 80.000
Deep core	£. 65.000	Nigel Mansell's	£. 65.000
Now game4 vol.1	£. 69.900	Zool	£. 67.000
Now games vol.2	£. 69.900	Sensible soccer	£. 69.900
Arabian night	£. 49.900	John Barnes football	£. 49.000
D/Generation	£. 69.000	Morph	£. 69.900
Liberation	£. 85.000	Pinball fantasies	£. 85.000
Overkill & Lunar-c	£. 70.000	Alfred chicken	£. 69.000
Fire force	£. 69.000	Defender of the crown II	£. 69.000

Articolo	Prezzo	Stampanti Panasonic:	Prezzo
Dischetti Polaroid DD	£. 950		
Dischetti Precision HD	£. 1.550	KX-P1170	£. 365.000
Tape Steamer	£. 380.000	KX-P2023	£. 480.000
Cartucce Streamer 120MB	£. 39.000	KX-P2124	£. 680.000
Sound Blaster Pro 2 Deluxe	£. 255.000	KX-P2123 colore	£. 650.000
CD-Rom Panasonic	£. 490.000	KX-P2624	£.1.050.000
Moduli Simm 1 MB	£. 100.000	KX-P4400	£.1.280.000
Scanner B/W Trust 256 col.	£. 425.000	KX-P5400	£.2.150.000

BOVAS' HARD CAFE'

cato a Pinball Fantasies e ha detto che erano fortissimi sia la giocabilità che il sonoro (non per niente è un gioco su CD...). Avrei intenzione di vendere il mio A1200 per prendere l'Amiga CD32, perché leggere su The Games Machine che il drive CD-ROM per trasformare l'A1200 nell'Amiga CD32 va (andrà, visto che non è ancora uscito...) collegato alla porta di espansione sotto la tastiera, invece che nella porta PCMCIA, mi ha fatto storcere un po' il naso (non ne vedo la ragione... NdD).
L'Amiga CD32 per ora non ha una tastiera e un floppy drive, so che in futuro la Commodore li metterà in commercio, per rendere il CD32 un A1200 a tutti gli effetti (se non sbaglio il processore centrale è quello del 1200).
Adesso passo alle solite (spero non noiose) domande:
1) Uscirà mai Street Fighter 2 sull'Amiga CD32 (visto l'hardware che ha, poi ha anche il CD-ROM, io spero proprio di sì)?
2) Mi potreste consigliare sempre per SNes dei giochi adatti a una sorella tredicenne che mi rompe le scatole, non so, dei platform come The Addams Family, che lei ha già finito (non per niente è mia sorella)?
3) Potreste consigliarmi sempre per SNes (che barba! Direte voi) dei titoli tosti, nel senso un po' difficili, non per vantarmi, ma Street Fighter 2 (non quello Turbo), l'ho finito un paio di volte al settimo livello, Zelda 3 l'ho finito, Super Mario Kart l'ho finito insieme a mia sorella (in che cilindrata?), Super Mario World l'ho finito due volte sempre insieme a mia sorella, (questi titoli non li ho più, per fortuna sono riuscito a trovare un negozio che me li ha presi in cambio di altri)?

P.S.: Grazie ancora tantissimo per aver pubblicato la mia lettera, grazie tanto di cuore veramente.
P.S.2 The Return: Spero vi sia piaciuta anche questa.
P.S.3 The Revenge: Grazie a voi mi sono comperato il SNes, nel numero 11 di CM, alla fine della recensione di Street Fighter 2, c'era scritto che bisognava comperare un SNes (o SFamicom o SNintendo che sia) per poter giocare al Mito dei Miti, poi tutti i giochi che ho acquistato li ho presi sempre in base alle vostre recensioni, commenti e consigli, devo dire che non ho mai sbagliato.
P.S.4 Basta adesso!: la pubblicità non stufa per niente, perché così si possono vedere i prezzi dei vari negozianti e scegliere quello che è a più buon mercato...
P.S.5 Piantala hai stufato!: se per caso ci fosse qualcuno ad esempio Sasha, o altri ragazzi, che vogliono parlare con me dei loro problemi, o meglio, scrivermi (non ricevo posta mai da nessuno), do il mio indirizzo: Alex Zanini - Via Gaetano Donizetti N. 4 - 24060 Bagnatica Bergamo.
Grazie a tutti ancora, complimenti per la rivista, tanti auguri e Buone Feste a tutti voi (a me no, perché non mi interessano, difatti io non sono un cattolico, spero che non abbiate dei pregiudizi sapendo questo di me, io non me ne faccio), ah, mi dimenticavo, il primo gennaio è il giorno del mio ventesimo compleanno, mandatemi dei regali mi raccomando... (Capiti male, non hai considerato l'iter che segue una busta prima di arrivare nelle nostre mani)

Bene, devo ammettere che ci ha fatto piacere ricevere nuovamente tue notizie, soprattutto perché, a parte il Milan si intende, tutto va bene o quasi. Non mi sembra di dover aggiungere molto alla prima parte della lettera, quello che dovevo dire l'ho già scritto nelle parentesi. Vorrei comunque invitarti a non autocommiserarti, in effetti la nostra società, anche se nessuno lo vuole ammettere, è incentrata su valori come la bellezza, il successo eccetera eccetera, ma questo riguarda prevalentemente la massa, e la massa, almeno a me, non interessa più di tanto. Pochi sono gli individui che sanno apprezzare i veri valori di una persona, e cioè quelli che non sono già forniti fortunatamente dalla natura e che trascendono l'apparenza, ma ci sono! Il problema è solo trovare queste persone. Quindi inizia a darti da fare (l'hai detto tu o sbaglio che quando si è amici non si fa caso a certe cose, o no?). Ora passiamo senza indugio alla fase due. Dunque, il fatto che il futuro CD Rom per il 1200 si debba installare nello slot inferiore non è di certo un problema, in questo modo l'accesso dei dati sarà notevolmente velocizzato. L'unico problema penso riguarderà i pochi utenti che possiedono schede acceleratrici o extra fast memory, ma non è detto che non si riesca a trovare una soluzione anche a questo. E' solo questione di tempo. La scelta di tenerti il 1200 o di acquistare un CD32 dipende solo da te. Se comunque lo usi anche per altre attività non giocose ti consiglio di tenerti il computer, una console è più una macchina da gioco che altro...
Ora le risposte:
1) Secondo me non sarebbe neanche una brutta idea, anzi, l'unica cosa che manca è qualcuno che lo converta...
2) Perché non provi con Mario All Stars, Aladdin, Bubsy, Cool Spot eccetera? I giochi tondi e pacioccosi di certo non mancano per il SF!
3) Ti assicuro Che SF2 turbo non è la stessa cosa, gli avversari sono più cattivi e ti voglio proprio vedere a finirlo subito a livello 8! In più puoi imparare ad usare anche i boss e giocare a velocità 10 (davvero molto fast) utilizzando anche nuove mosse! Da non perdere... In più potresti provare giochi del calibro di Flashback o Another World (non sono nuovissimi ma sicuramente d'effetto), ti assicuro che questo genere non è dei più semplici...
Ah, un ultima cosa, grazie mille per il Lamer Exterminator! Fossi in te controllerei tutta la mia collezione di dischetti con un buon antivirus...

UN LIETO FINE, UNA VOLTA TANTO

C'era una volta una ragazza triste e senza palle (mi sarei stupito del contrario NdP) (scusate la parola, ma voi come la definireste una ragazza senza coraggio?), sempre sola, chiusa in se stessa, un po' per quello che aveva subito, un po' per timidezza. Viveva con la madre, con la quale non aveva un buon rapporto, avrebbe tanto voluto gettarsi da un dirupo o finire sotto una macchina, e tante volte ci aveva provato senza successo. Poi, un giorno, girando senza meta sentì una forza chiamarla all'edicola, col cuore in gola la ragazza entrò e si guardò intorno. Quel che vide la stupì: una luce fortissima e calda usciva da un giornale ("Termosifoni Oggi" NdP), qualcosa la spinse ancora finché non comprò la rivista. Quando tornò a casa sentì che il mondo era cambiato, la vita era diventata più bella, e sua madre le sembrava un angelo. Da quel giorno ritornò a sorridere, sentendo che la luce emanata da quella rivista ("AbatJourmania" NdP) le stava illuminando un percorso duro e faticoso. Con il cuore che batte a mille all'ora, e con i brividi che mi scendono lungo la schiena voglio, adesso, pronunciare il nome della rivista che ha cambiato la mia vita: Consolemania. (...) Chissà, spero che ora riuscirò a farmi pure io una comitiva, coi pochi amici che ho, tanto poi tra un anno sarò costretta a trasferirmi per motivi di studio (chissà, magari verrò proprio lì a Milano, la mia città natale). Voi come state? Io benone, oh, beh, insomma... Incasinata lo sono ancora, ma datemi il tempo di cambiare. Comunque non finirò mai di ringraziarvi e lo sapete che sarei disposta a fare qualsiasi cosa per sdebitarmi. Diciamo pure che vi siete diplomati in ostetricia, avendomi riportata alla luce. Sono contenta di come stia maturando l'angolo della posta (è anche merito tuo, puoi giurarci NdP), ero stanca di sentire sempre le stesse cose. Voi non siete imbecilli e non riesco proprio a capire perché certa gente faccia di tutto, per farvi passare per ciò che non siete. In giro c'è tanta gente matura che legge la vostra (nostra) rivista, e vorrei tanto ritrovarla sulle vostre pagine, far vedere a tutti che i ragazzi che

Select

P.le Gambara, 9 - 20146 MILANO
Linea 1 MM Gambara
Tel. 02 - 4043527 - 4046749

SOFTWARE ORIGINALE PER AMIGA E PC
VIDEOGIOCHI PER MEGADRIVE-SUPERNES GAMEBOY-GAME GEAR.

RIPARAZIONI CONSOLE

TELEFONA PER SAPERE LE ULTIME NOVITA' !!!

AMIGA

COMPUTERS AMIGA

Nuova versione di amiga con microprocessore 68020 a 32 bit e clock a 14 Mhz. L'amiga 1200 dispone già di 2 Mb di memoria ed è predisposto a supportare l'Hard Disk, prestazioni grafiche e sonore superiori.

Amiga 1200 Dynamite Dsktop	L. 749.000
Amiga 600	L. 449.000
AMIGA-CD 32 con giochi	L. 629.000

ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA

Espansione 512k	Telefonare
Espansione 1Mb per A600	L. 119.000
Espansione 2Mb ESTERNA	L. 299.000
Espansione 1MB per 1200	TELEFONARE
Espansione 2Mb per 2000	L. 330.000

DRIVE PER AMIGA ESTERNI ED INTERNI

Drive esterno per amiga con interruttore	L. 159.000
Drive interno per amiga 500 con tasto	L. 149.000
Drive interno per amiga 2000	L. 149.000
Drive esterno con Apocalypse	L. 179.000

ACCESSORI PER AMIGA 500

Interfaccia 4 Joystick	L. 29.000
Mouse Selector	L. 29.000
Mouse con microswitches	L. 49.000
Interfaccia Midi	L. 49.000
Digitalizzatore Audio-stereo	L. 99.000

PC

SUPEROFFERTA PC 386/DX/40

4Mb di Memoria — 1 Drive 3 1/2 1.44 Mb
1 Hard Disk 170 Mb — 1 Monitor a Colori SVGA
1 Porta Parallela — 2 Porte Seriali
1 Mouse — 1 Tastiera Estesa
1 Porta Game

L. 1.990.000

SUPEROFFERTA PC 486/SX/25

4 Mb di Memoria — 1 Drive 3 1/2 1.44 Mb
1 Hard Disk 170 Mb — 1 Monitor a Colori SVGA
1 Porta Parallela — 2 Porte Seriali
1 Mouse — 1 Tastiera Estesa
1 Porta Game

L. 2.390.000

SUPEROFFERTA PC 486/DX/40

4 Mb di Memoria — 1 Drive 3 1/2 1.44 Mb
1 Hard Disk 210 Mb — 1 Monitor a Colori SVGA
1 Porta Parallela — 2 Porte Seriali
1 Mouse — 1 Tastiera Estesa
1 Porta Game

L. 2.749.000

SUPER OFFERTA PC 486/DX2/66

Vesa Local Bus 1 Drive 3" 1/2 1.44 Mb 4 Mb di memoria, 1 Monitor a colori SVGA, 1 HD 250Mb 2 porte ser. 1 porta par. 1 tastiera estesa, 1 mouse

L. 3.349.000

SOUNDBLASTER PRO

Scheda audio stereofonica con predisposizione per il collegamento di CD-Rom.

L.279.000

CD-ROM

Lettore CD multissesione Mitsumi interno con controller, compatibile foto-CD Kodac

Telefonare

CONSOLE

SUPEROFFERTA

SUPERNES EUROPEO CON SUPERMARIO ALL STAR 1 JOYPAD ALIMENTATORE PAL + SCART

Telefonare

COME SOPRA MA CON STREET FIGHTER II
Telefonare

MEGADRIVE PAL/SCART
Telefonare

GAME GEAR con 4 giochi Telefonare

SUPERMAGIC GAME CONVERTER

Permette di utilizzare le cartucce SuperNes americane,giapponesi, ed europee su ogni modello di SuperNes. L.45.000

DISCHETTI BULK 3 1/2 DD

10 Pz.	L. 1.000 cad.
50 Pz.	L. 850 cad.
100 Pz.	L. 800 cad.

DISCHETTI BULK 3 1/2 HD

10 Pz.	L. 1.500 cad.
50 Pz.	L. 1.400 cad.
100 Pz.	L. 1.300 cad.

HARD DISK PER AMIGA 600 - 1200

Disponibili Hard disk interni da 40 Mb, 80 Mb, 120 per amiga 600-1200. Si eseguono anche installazioni.
TELEFONARE

SUPER NOVITA'

Drive esterno per amiga con doppia capacita'
880 Kb - 1.640 Mb — L. 159.000

MONITOR

COMMODORE 1942
Telefonare

COMMODORE 1084S
L. 399.000

BOX PORTA DISCHI 3 1/2

10 Posti Blue Box	L. 2.500
50 Posti con chiave	L. 10.000
100 Posti con chiave	L. 16.000
150 Posti a cassetto	L. 38.000

STAMPANTI STAR SERIE LC

Star LC 100 colore	L. 490.000
Rewlett Packard 510 b/n	L. 769.000
Star LC 24-30	L. 679.000
Star LC 24-300 colore	L. 790.000
Star SJ 48 80 col.B/N	L. 679.000
Star SJ 144 colore	Telefonare

SCHEDA ACCELERATRICE PER AMIGA

Scheda con microprocessore 68020 e coprocessore 68881 con clock di 25 Mhz, che ti permetterà di velocizzare tutti i tuoi programmi mantenendo la compatibilità.
Telefonare

KICKSTART 1.3 SU ROM

Per A500 L.59.000
Per A600 L.65.000

TUTTI I PREZZI SONO INCLUSI DI IVA - GARANZIA DI UN ANNO SU TUTTI I NOSTRI PRODOTTI
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA MINIMO SPEDIZIONE Lire 75.000 - SERVIZIO RIPARAZIONI RAPIDISSIMO

BOVAS'HARDCAFE'

giocano coi videogiochi non sono stupidi. Vabbè, la smetto, non voglio rompere ancora e quindi vi mando una camionata di baci e pizzicotti sulle guanciotte.

Sasha

E dopo l'"inaspettato" ritorno di Manila (il cui nome non faceva miracolosamente capolino nella posta del mese scorso), ecco un'altra lettrice che ci fa veramente piacere risentire. E' bello sapere che con il proprio modesto operato (in fondo non devo fare altro che rispondere alle vostre lettere), cercando però di mettercela tutta, si possono ottenere dei buoni risultati. Per te è stata una vittoria, per me una "medaglia al valore", ma al di là di tutto, ciò che conta è che tu ti sia rimessa in piedi. E, dammi retta, ci sei riuscita da sola, io al massimo ti posso aver dato un po' di coraggio. Adesso che sei in piedi, non ti resta che camminare: spero solo che un giorno, quando sarai andata lontano, ti ricorderai ancora di Consolemania. Una stupida rivista che parla di stupidi videogiochi, secondo un'antica tradizione...
PS: Bella la poesia che hai incluso. E anche il disegno.

A QUALCUNO INTERESSA LA NOSTRA VITA?

Mitica redazione di CM, sì, sono proprio io, il Terminator!
Mi avevate rinchiuso nel numero 11 della rivista, ma sono riuscito a fuggire da quelle pagine per osservarvi ancora! Non è che per caso avete visto Dave e Paolo O'Connor? - Specialmente il primo con cui ho un conto in sospeso-. Bene, e nei panni del T1000, apriamo le danze... Ehm, carichiamo le armi e cominciamo a sparare. Mi spiace molto, ma purtroppo devo farvi una critica: di per sé la rivista è un gioiello, ma come tutti gli oggetti preziosi è fredda. Perché? Perché da un po' di tempo mi sembrate distaccati, disinteressati, insomma, non più coinvolti come un tempo. Buttate giù le recensioni senza mai scendere nei particolari, e un chiaro esempio è la recensione di SFII per MD, dove non avete specificato che c'è una sezione uguale alla versione Turbo per SNES (e poi via a citare tutte le innovazioni come i costumi, le fireball di Chun-Li, ecc ecc). Ritornando all'argomento "freddo", ho notato che sul Nr25 non si respirava nessuna aria di festa, non c'era nemmeno una foto di gruppo con tanto di auguri al seguito... Oltre a ciò non parlate più di voi. Forse che siete stressati per gli studi, o avete dei problemi? Come noi parliamo dei nostri problemi, parlate pure dei vostri! Mi sembrate con le palle a terra, ragazzi! Comunque sia, non voglio assillarvi di più, e quindi passo direttamente alle domande. (Tagliate! Ma tanto ti rispondo lo stesso NdP).

Michele Lombradino

Ricevere una lettera come questa mi mette sempre un po' in imbarazzo: di solito sto qua a cercare di risolvere i vostri, di problemi, non mi ero mai sognato, un giorno, di trovare qualcuno che volesse risolvere i miei... Sai, che qualcosa "non va" all'interno della rivista, ce n'eravamo accorti anche noi. Ma non è una sensazione legata ad un motivo concreto: no, il fatto è che dopo un periodo di "grassa" come il Natale (che per noi ha costituito lo sforzo immane delle 196 pagine, ve lo ricordo) si tende sempre a rilassarsi un pochettino, a smorzare il tono delle recensioni, e via dicendo. Comunque, se devo dire la mia, non è affatto il caso che noi redattori ci mettiamo a tediarvi con le nostre magagne ("Ieri Alex mi ha picchiato", "La mia ragazza mi ha lasciato", "Mi è morto il gatto", e via dicendo), direi che in una recensione è molto meglio se si parla del gioco, piuttosto che di noi stessi...

MICROPOSTA

Stanchi delle solite menate? Non vi amate più? Il vostro stomaco non vi soddisfa? Stufi di contare le lampadine? E allora leggete la microposta! La microposta è anche tua, difendila. Un tale Iron Cock (to be crushed on the rock se pensi di farla a qualcuno, con un nome simile NdAlex) ci pone il seguente quesito: "Nel neoplatonismo di Plotino, l'UNO trascende assolutamente l'essere ontologico ed ogni determinazione finita. Secondo voi tale concezione apre la strada alla teologia negativa, che riconosce l'assoluta trascendenza e l'infinitezza di Dio?". Ti dirò, secondo noi Plotino cadeva nell'errore di considerare l'Uno come assoluto e non come parte di se stesso (fino a prova contraria un intero è 1/1 di se stesso, e dunque è una sua parte). Ciò implica che l'assoluta trascendenza del medesimo viene smentita proprio dalla sua natura immanente, e per tanto la strada alla teologia negativa viene solo erroneamente (o, meglio, su speculazioni sofiste) spianata da Plotino. In parole povere: non ne abbiamo la minima idea. Lo avremmo chiesto volentieri alla nostra prof del liceo, fatto sta che questa ne sa ancora meno di noi... Ma scusa, eh, ma non era un nostro collega della concorrenza, che si diceva filosofo? Chiedilo a lui, allora! Diego Belloni, invece di porre interrogativi assurdi, si schiera dalla parte delle nostre rubriche ruolistiche, definendosi un interessato lettore delle medesime. Visto, allora, che servono a qualcosa? E noi andiamo avanti a pubblicarle, ecco! Elisa Poggese è rimasta colpita dalla lettera di Edward, ed ha confermato tutto ciò che il sottoscritto (Paolone) aveva già detto in proposito. Tuttavia vuole far sentire la sua presenza e la sua amicizia, e noi l'accontentiamo. Nella lettera, poi, ci ha chiesto di firmare le risposte, in maniera da far capire quando ad una lettera stia rispondendo io, e quando Dave. Allora, la risposta è molto semplice: non firmiamo ogni singola risposta, proprio perché a curare la rubrica siamo "Noi Bovas", in maniera volutamente indistinta. Certe parti, poi, come ad esempio la microposta che anche tu stai leggendo, o come l'angolo della prof, vengono redatte da entrambi a tutti gli effetti. Volendo essere pignoli, comunque, si può riconoscere la firma di ogni singola risposta tramite le note inserite nel testo della relativa lettera. Gabriele Sapori scende in campo per difendere Fatal Fury 2 su Super Nes, a suo giudizio bistrattato in fase di recensione. Guarda, Marco, Andrea e JH non hanno fatto altro che mettere in rilievo quei due o tre difettucci che il gioco effettivamente presenta. Tu dici che non ha senso paragonare la velocità tra le due console (SN e Neo Geo), ma ti faccio notare che anche il coin op di Street Fighter II, tecnicamente parlando, è una bella bestia. Però la velocità della conversione (Turbo edition, naturalmente), non ne ha affatto risentito. Cosa che invece con FF2 è successa. In ogni caso, hai perfettamente ragione, FF2 è davvero un picchiaduro divertente, ma questo l'avevamo detto anche noi... Al grido di "Soffrite con me, uomini del Poggio, questa storia un giorno continuerà, se non è già finita", un anonimo lettore di Montella (Orulio Marano) ci ha spedito due lettere lunghiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiissime, contenenti gli ultimi risvolti di una triste storia di amore e due di picche. Riuscirà a concludere con la sua Michela, o lo ammazzeremo prima noi Bovas? Samantha Carini ci scrive per manifestare il suo desiderio di venirci a trovare, e nel frattempo invia i suoi saluti a due amici (Paolo di Senigallia e Andrea Bedeschi), nonché le sue maledizioni a un tale Andrea Olivieri... Ambasciator non porta pena, comunque abbiamo notato che il numero di lettori e lettrici che vogliono visitare la redazione è in netto aumento. Allora, la questione non è così semplice, purtroppo siamo sempre iper impegnati a scaccolarci il naso, giocare le ultime cartucce, indire tornei redazionali a Pinball Fantasies su PC... Ma se date un colpo di telefono prima, chissà che non possiate trovare un momento libero... Mauro Congia ci chiede come mai Mario fa l'idraulico e non il corridore, bah, prova a chiedere a

Questo messaggio è riservato a tutti coloro che stanchi di prezzi troppo alti e poca professionalità cercano qualcosa di meglio.
In questa pubblicità non decanteremo le nostre lodi, sarete direttamente voi a scoprire le nostre qualità.
Telefona per conoscere i nostri **prezzi** e le ultime **novità** per la tua consol scoprirai che noi facciamo fatti e non parole.

NOVITA' IN ARRIVO CONTINUAMENTE

INTELTRONIC

via Fucilari, 63 — 84014 NOCERA INFERIORE (SA)
tel / fax 081/517.67.22 — ITALIA

All' inizio eravamo i primi, adesso siamo i migliori
L' unico centro specializzato, in consol, del Sud

Assistenza Tecnica Modifiche Console In standard R.G.B

Se ti interessa avere:
cortesia, professionalita' e massima correttezza dei tempi;
un centro di assistenza tecnica garantito;
consol e cartucce per **Nintendo, Sega, Neo Geo, Nec;**

SOLO TITOLI ORIGINALI DA GIAPPONE & AMERICA

Telefonaci e scoprirai che qualita' e prezzo possono andare d' accordo.
INTELTRONIC sempre prima di tutti.
Fissa un appuntamento presso i nostri uffici.
Professionalita', qualita' e prezzo garantiscono il nostro nome
Vendita per corrispondenza

si effettua la vendita a negozi

SIRIUS ITALIA

Vendita al pubblico e per corrispondenza

CONSOLE	
Supernintendo	**L. 245.000**
Megadrive II	**L. 220.000**
Game Gear	**L. 235.000**
Game Boy	**L. 99.000**
Neo Geo	**L. 550.000**
3DO	**L. telef.**

Merce in pronta consegna
Prezzi I.V.A. inclusa
Tutti gli accessori disponibili

Per i Vs. ordini:

TEL. 0572 911402

FAX 0572 911411

Novità Supernes
Actraiser II
Final Set
Mortal Kombat
Sengoku Densho
Mario & Wario
Rock'n' Roll Racing
Secret of Mana
Clay Fighter
Tmnt Tournament Fighter
Aladin
Art of Fighting
Legend
Suzuka 8 hours
Bugs Bunny Rabbit Rampage
Joe & Mac III
Duffy Duck
Flashback
Turn & Burn

Novità Megadrive
Aladin
Jungle Book
EA Soccer
Lethal Enforcers MCD
TMNT Tournament Fighter
Rocket Knight Adventures
Dragon's Lair MCD
Street Fighter C. E.
Aero The Acrobat
Mazin-Saga
Mortal Kombat
F1-Domark
Shining Force II
Rolling Thunder III
Fantasy Star IV
Virtual Racing
Robocop Vs Terminator MCD
Castlevania New Generation

 51010 MASSA E COZZILE (PT) - Tel. 0572

tua madre quanto può costare, in media, una riparazione da parte dell'idraulico, e poi capisci al volo perché non ha fatto il corridore. Messaggio per Annalisa: "Anna, sono due anni che ti sopporto... E spero di farlo ancora per molto! I tuoi occhi azzurri brillano sempre per me? I hope so. Tantissimi auguri da chi non osa dirtelo, ma ti — tanto! Mille baci 'da panico remix' dal tuo Jazz". Ma si può sapere quanto tempo hai impiegato a spedircelo? Ma non lo sai che se vuoi che una cosa venga pubblicata il tale mese, devi spedircela almeno due mesi buoni prima? Vabbè, better luck next time! E mentre ringraziamo Giovanni Marcandrea per le strisce a colori di Lupo Alberto che ci ha mandato, rispondiamo a The Boa: guarda, le mamme "rompiglione" sono croce e

BOVAS'HARDCAFE'

delizia un po' di tutti i videogiocatori. Come potremmo vivere senza l'immancabile "Sempre lì attaccato, va a studiare!", "fa' i compiti, invece di giocare!", e via dicendo? E come faremmo, se non ci fossero loro, a comprarci le cartucce a Natale? Non ti preoccupare, probabilmente hai un carattere molto orgoglioso, e ti dà molto fastidio se tua madre ti riprende -magari ingiustamente- quando giochi, ma pensa solo che lei lo fa per il tuo bene. E sopporta, come fanno tutti. Gaudio e tripudio: Consolemania ha il suo primo Club! Per informazioni, rivolgetevi in Via Apparizione a Genova: Rodolfo Secchi, Stefano Mirron e Igor Castro saranno lieti di fornirvi le informazioni necessarie. A loro, però, un consiglio: aspettate un po' a comprare il Jaguar, già circolano voci molto insistenti che la storia dei 64 bit sia tutta una montatura (e non stentiamo a crederlo: provate a vedere cosa costa un PC con tecnologia a 64 bit, come minimo dieci milioni, come può una console che si basa sulla stessa tecnologia costare così poco? NdBovas)(infatti a 64 bit il Jaguar ha solamente il bus di trasferimento dati... E pensare che c'è qualche pensatore che ci prende in giro quando diciamo "quando affioreranno le console a 64 bit"... Bah NdAlex), aspettiamo un po' e vediamo come vanno avanti le cose... Quel debosciato di Pippo Caruso ci ha spedito la prova schiacciante che i videogiochi fanno male alla salute: dovreste vederlo nei panni dello shogun, un vero shock per tutti noi, portavoci da sempre dell'assoluta innocenza delle console... Grazie, comunque, per l'allegro gadgettame allegato, che abbiamo gradito, anche se si è sparso per tutta la stanza. Passiamo così a salutare qualche lettrice: Raffaella di Milano, Katya e Jolanda, Elena Barbieri e, naturalmente, Serena Venier, con le cui critiche non ci troviamo assolutamente d'accordo (come sarebbe a dire che "Manca la longevità"? NdBovas) Concludiamo quindi con Angelo Savini (ehilà, che si dice lì a Valle?), che tra le altre cose ci chiede se veramente noi Bovas siamo di Vigevano: ebbene sì, lo confessiamo. Qualche volta magari ci vedrai in Piazza...

AMICI DI CONSOLEMANIA

Salve ragazzi! Benvenuti in questo angolo dedicato agli "amici" della nostra rivista. Sono molto lieto nel vedere che già alcuni di voi hanno aderito a questa iniziativa targata Bovas. Non per essere ripetitivo, ma vorrei ribadirvi in che cosa consiste questa nuova rubrica. "Amici di Consolemania" vuole essere un punto d'incontro per tutti coloro che hanno voglia di fare nuove amicizie di penna con altri lettori e con altre lettrici, semplicemente spedendo alla nostra redazione un bell'annuncio completo di indirizzo. Consiglio: se volete ricevere una abnorme quantità di lettere, cercate di scriverci un annuncio carino, intelligente e soprattutto originale; insomma un annuncio che colpisca (Paolone docet...) (già, come le mie famosissime ciabattate in faccia... NdP). Pensate poi agli sviluppi futuri della nostra iniziativa: nascite di nuove amicizie (magari anche di nuovi amori...), meeting in alcune città italiane, nuovi club dedicati ai videogiochi ed ai videogiocatori... Adesso però tocca a voi: aderite in massa e mandateci una miriade di messaggi al seguente indirizzo: AMICI DI CONSOLEMANIA, Xenia Edizioni, casella postale 853, 20101 Milano.

Jack

Vorrei corrispondere con Manila (purtroppo ho perso il numero 22) e con Adriano Cameli.
VINCENZO BIUNDO, Via Cattaro 6, Busto Arsizio (VA).

Sto cercando appassionate/ti di videogames nella provincia di Grosseto; cerco anche corrispondenti da tutta Italia.
MASSIMILIANO FRANCINI, Via della Repubblica 3, 58028 Roccatederichi (GR).

Mi chiamo Francesco, ho 13 anni e molti amici, ma desidero averne altri. Scrivetemi, risponderò a tutti nel minor tempo possibile (l'annuncio è valido in particolare per le ragazze; speditemi anche una vostra foto).
FRANCESCO ROCCUCCI, Via Ninfa 1, 04100 Latina.

Vorrei corrispondere con AMICHE di Consolemania e TGM. Sono alto, moro, occhi verdi e mi chiamo...
ALESSANDRO FOLETTO, Via Puglia 3, 36075 Montecchio Maggiore (VI)

Sono un ragazzo di 13 anni, frequento la III media e sono molto felice di possedere console. Ma vi ho scritto per poter comunicare col ragazzo che tentò il suicidio (non so il suo nome)...
DANIEL DE FILIPPIS, Piazza Verbano 16, 00144 Roma.

Marko Carmè, Renato Denis, Sasha, Lady Godiva, Giovanna (Jimi): vorrei contattarvi per scambiare idee, pareri ed altro. Scrivetemi.
MARTIN LEGNER c/o Berti, Via Chimenti 12, 50142 Firenze.

Ehi, spostate il vostro occhio qui! Questo annuncio è vivamente consigliato a tutti i megadrivici, gameghirici e mastersistematici all'ultimo stadio. Simpatica, targata 1976 e, se insistete, vi do anche l'indirizzo! Baci...
ELISA MIGNONE, Via R. Morandi 28, 15011 Acqui Terme (AL).

Salve! Mi chiamo Fabio, ho 13 anni, mi piacciono i videogiochi e ho tanta voglia di corrispondere con ragazzi e ragazze amanti dei videogiochi, dai 13 anni in su. Vi aspetto!
FABIO CORRADI, Via Roma 24, 43012 Fontanellato (PR). Tel(0521) 821095.

Mi chiamo Leo, mi piacciono il calcio e i videogiochi, e cerco amici di penna massimo 13enni. Scrivete a...
LEO GORETTI, via T. Torri 11, 52100 Arezzo.

Vorrei chiedere ad Alex Zanini di scrivermi (avete pubblicato una sua lettere sul numero 24), perché lo vorrei conoscere. Quindi, se stai leggendo la mia lettera, scrivimi subito!
SAMANTA CARINI - Via Friuli 11 - 60100 Ancona.

L'ANGOLO DELLA PROF

Carissimi lettori, questo mese la Prof ha deciso di non infierire su di voi, infatti, grazie ad una soffiata di Silvano Iorizzo (male male, non si fa la spia! Chi fa la spia non mangia la Golia... NdP), ha spostato la sua attenzione sul manuale d'uso di uno dei videogiochi in assoluto più diffusi. E gli ha appioppato un bel tre!

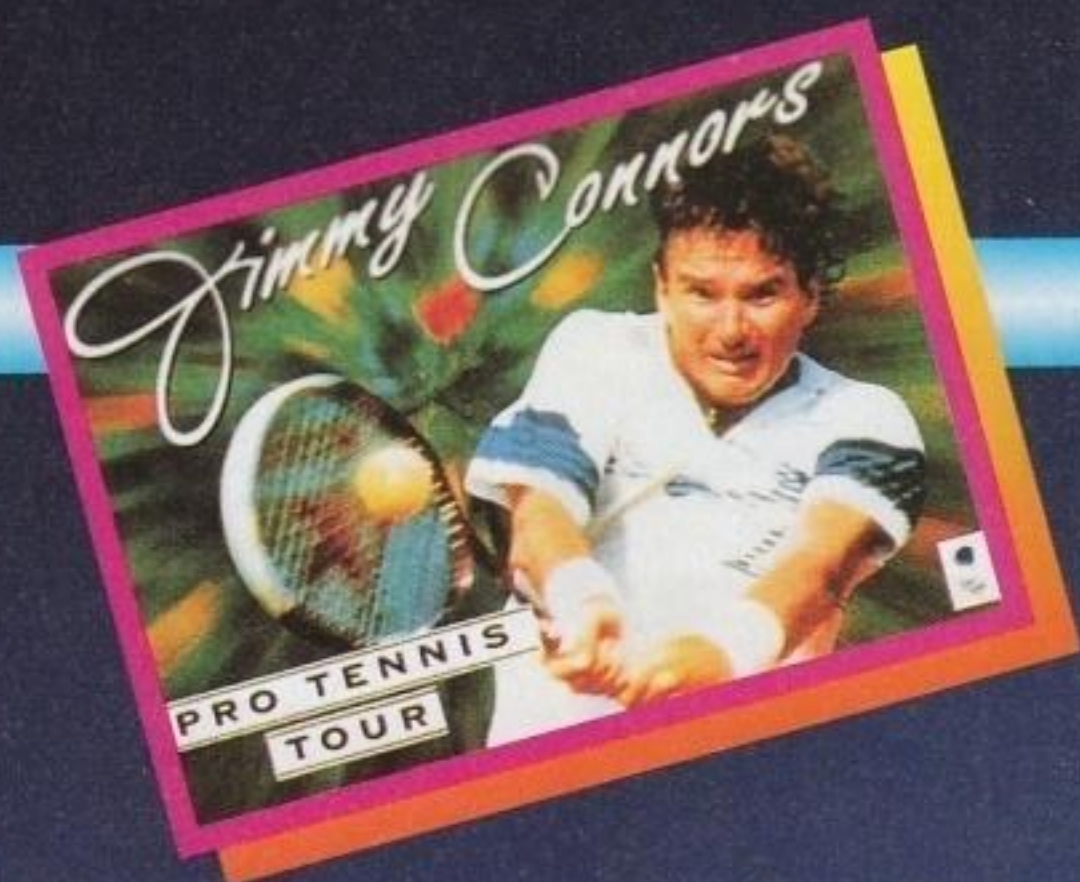
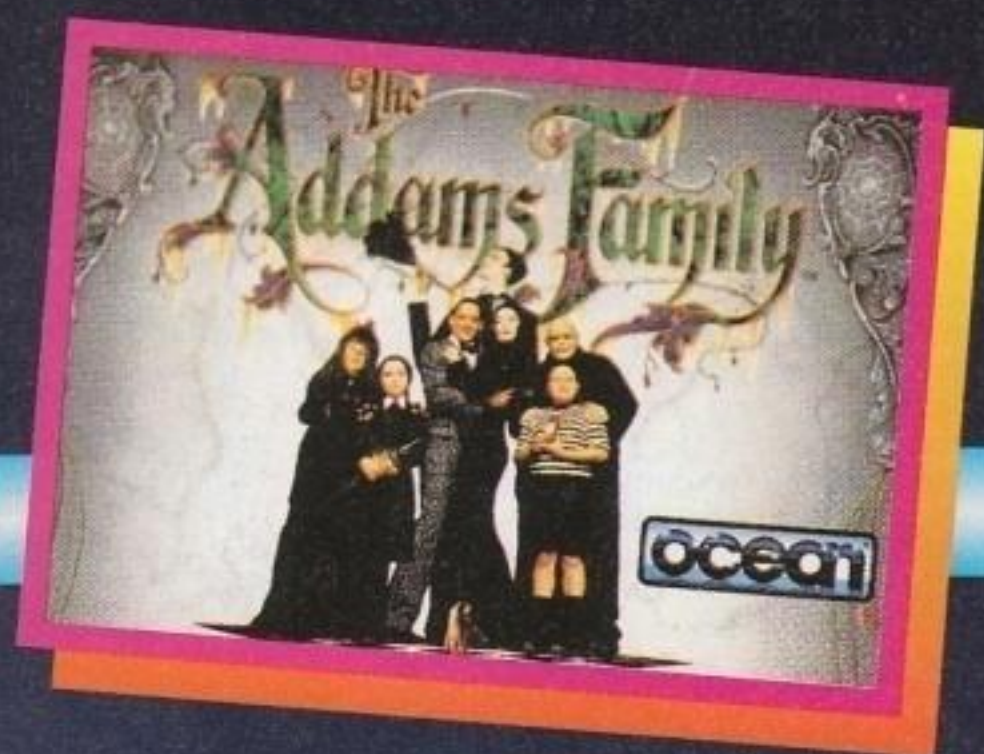
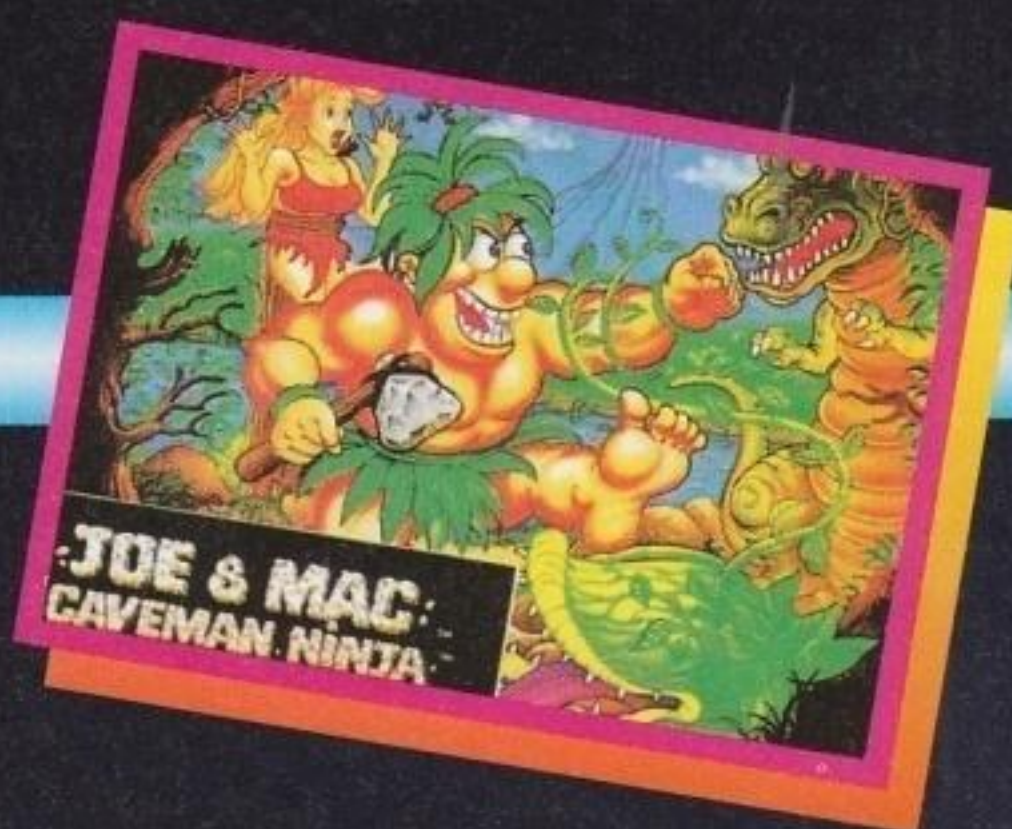
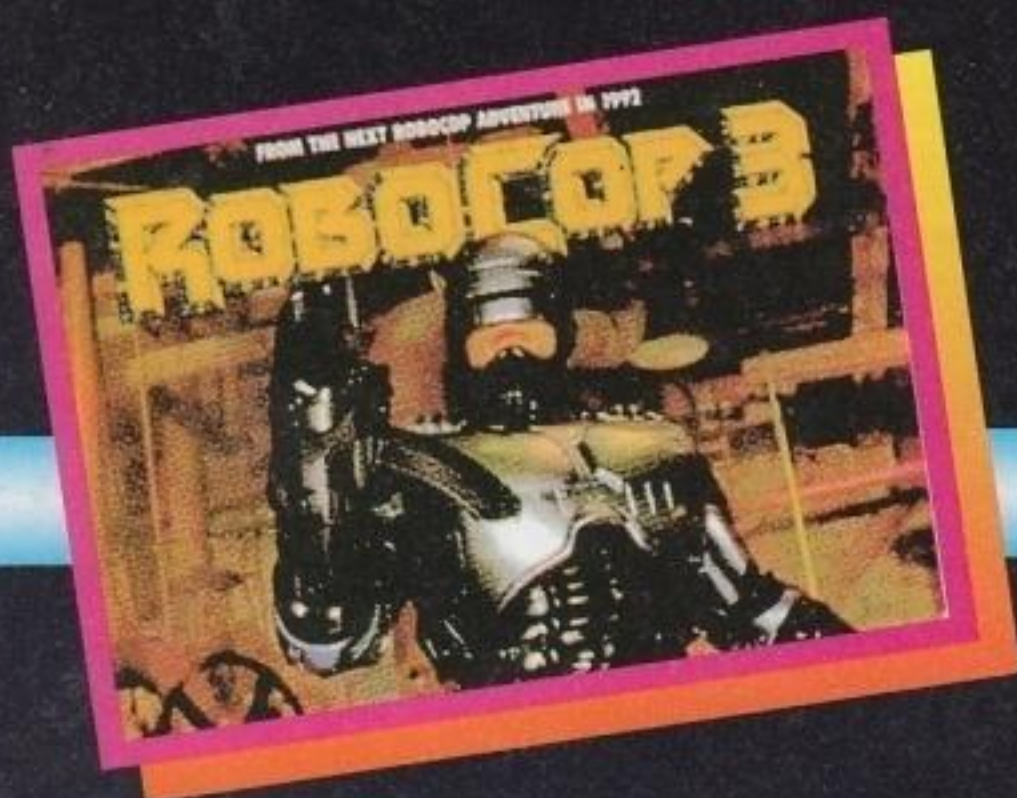
1) E il Sonic (perché c'è l'articolo? NdProf), il vero Porcospino calmo con il moderno taglio corte dei capelli e con delle scarpe potenti che li dà una super velocità.
2) attraverso dei tunnelli
3) le roccie ardenti
4) Vi indica il tempo che ha passato dal momento che avete iniziato.
5) Perderete tutti i vostri anelli, pero còntinuate il gioco con il punteggio ed il tempo che è stato registrato.
6) arme speciali
7) la perdità
8) Passate intorno alla volta gigante, entrate nei tunnelli, e saltate sopra le scoglieri che si sgretolano in pocchi secondi.
9) Saltate sopra i trampolini pero non sopra le lancie. Ahi!
10) saltate dalle molle e sbalzate contro i paraurti come se siete in una macchina flipper.
11) Respirando le bolle d'aria vi permetterà di evitare di essere annegato.
12) potete entrare nella zona segreta, dove potrete rimbalzare contro dei blocchi multicolori
13) raccogliete tutte i sei smeraldi! (E sostituite le lettere sbagliate! NdProf)
14) premete il pulsante di avvio prima che il temporizzatore viene esaurito e continuate al punto dove Sonic ha perso la sua ultima vita
15) sconfiggendo Robotnik alla fine della tappa 3 vi darà 1000 punti (e speriamo anche una grammatica! NdProf)
16) Questo premio viene determinato per il numero di anelli che vi rimangono allla fine di una tappa.
17) Potrete così avere una migliore occasione per evadere oppure scappare da loro (due concetti assai diversi... NdProf)
Ringraziamo l'intraprendente lettore, ricordandogli però che questo manuale non è stato scritto da un italiano, e quindi certe lacune sono per certi versi comprensibili. Questo, al contrario dei VOSTRI errori, che troveranno comunque spazio sul prossimo numero, eh eh he eh! (Credevate di averla scampata, dite la verità... NdProf)

I più bei giochi

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

A. POLI

a sole lire **99.900** cad.

(prezzo al pubblico IVA inclusa)

Tutti i marchi sono registrati dai rispettivi proprietari

"LEADER distribuisce prodotti originali con le istruzioni in italiano, l'assistenza e la garanzia totale."

 E S.p.A. - VIA ADUA, 22 - 21045 GAZZADA S. (VA) ITALY - TEL.

CONSOLLES department®

ORDINA SUBITO !
Tel.02/4223771
VIA LORENTEGGIO, 22 MI
(SOTTO I PORTICI)
Fax 02/48300072

SEI UN RIVENDITORE ? CHIAMA C'E' UNA GROSSA SORPRESA PER TE DA CONSOLLES DEPARTMENT®

I PREZZACCI M.DRIVE:

Titolo	Prezzo
BATMAN RETURNS	L. 89.900
BUBSY	L. 99.000
CHUCK ROCK II	L. 109.000
CLUE	L. 89.000
ECCO DOLPHIN	L. 88.000
EX-MUTANT	L. 49.000
HUMANS	L. 59.000
RBI IV 93	L. 94.000
RISKI WOODS	L. 89.000
SHADOW OF THE B.II	L. 69.000
STEEL EMPIRE	L. 79.000
SUMMER CHALL.	L. 89.000
SUPERMAN	L. 79.000

I PREZZACCI SNES GIG:

Titolo	Prezzo
F ZERO PAL GIG	L. 79.000
LEMMINGS PAL GIG	L. 112.000
ROAD RUNNER GIG	L. TEL.
STARWING PAL GIG	L. 99.000
S.MARIO WORLDGIG	L. 59.000

I PREZZACCI SNES USA:

Titolo	Prezzo
ADDAMS FAMILY	L. 99.000
BUBSY	L. 118.000
CALIF. GAMES II	L. 89.000
CHUCK ROCK	L. 89.000
DRAGON'S LAIR	L. 79.000
GOOF TROOP PLUTO	L. 119.000
JAMES BOND JR.	L. 79.000
MECAROBOT GOLF	L. 109.000
MORTAL KOMBAT	L. 119.000
PIT FIGHTER	L. 69.000
POWER MOVES	L. 89.000
PRONCE OF PERSIA	L. 109.000
SHANGAI II	L. 79.000
STREET COMBAT	L. 89.000
STREET FIGHTER II	L. 119.000
SUPER R TYPE	L. 59.900
SUPER STAR WARS	L. 109.000
TAZ MANIA	L. 89.000
TOYS	L. 69.000
WAYNES WORLD	L. 79.000

MEGA DRIVE :

Titolo	Prezzo
ALADDIN	L. TEL.
AMAZING TENNIS	L. 119.000
ASTERIX	L. TEL.
BATTLETOADS D/D	L. TEL.
BEST OF THE BEST	L. 119.000
DAVIS CUP TENNIS	L. 108.000
ETHERNAL CHAMP.	L. TEL.
F-1 WCR	L. 118.000
F-117 NIGHT STORM	L. TEL.
FIFA INT. SOCCER	L. TEL.
JUNGLE STRIKE	L. TEL.
JURASSIC PARK	L. TEL.
LA SIRENETTA	L. 89.000
LETHAL ENFORCERS	L. TEL.
LOTUS II	L. 109.000
MIG-29 FIGHTER	L. 118.000
NBA JAM	L. TEL.
NIGEL MANSEL RAC.	L. TEL.
PELE CALCIO	L. TEL.
PRO MOVES SOCCER	L. 89.000
RACE DRIVIN'	L. 109.000
RITORNO AL FUT. III	L. 99.000
ROBOCOP VS.TERM.	L. TEL.
ROCKET KNIG. ADV.	L. 99.000
SENSIBLE SOCCER	L. 109.000
SHINOBI III	L. 118.000
SONIC 3	L. TEL.
SONIC SPINBALL	L. TEL.
STREET FIGHTER II	L. TEL.
STREET OF RAGE II	L. TEL.
TECMO S. NBA BASK.	L. TEL.
TMNT TOUR. FIGHT.	L. TEL.
WIMBLEDON TENNIS	L. 109.000
WINTER CHALLENG.	L. 109.000
WINTER OLYMPIC 94	L. TEL.

SERVIZIO PERMUTA* CASSETTE USATE E NOLEGGIO VIDEOGAMES* PASSA IN NEGOZIO
* Prevvio Rilascio Autor.Questura/Comune al Ns. P.Vend.

SNES USA:

Titolo	Prezzo
ALADDIN	L. TEL.
AMAZING TENNIS	L. 118.000
ART OF FIGHTING	L. TEL.
BATTLETOADS D/D	L. TEL.
BUGS BUNNY RABB.	L. TEL.
CLAYFIGHTER TURB.	L. 149.000
COOL SPOT	L. TEL.
F-1 ROCK 2	L. TEL.
FINAL FIGHT II	L. TEL.
FLASHBACK	L. TEL.
INT. TENNIS TOUR	L. 128.000
JURASSIC PARK	L. TEL.
LETHAL ENFORCERS	L. 169.900
MARIO TIME MACH.	L. 136.000
NBA JAM	L. TEL.
PELE CALCIO	L. TEL.
RANMA 1/2	L. 138.000
ROBOCOP VS.TERM.	L. TEL.
SIM ANT	L. TEL.
SECRET OF MANA	L. TEL.
S.EMP.STIKE BACK	L. TEL.
S. BATTLETANK II	L. 136.000
S. STRIKE EAGLE	L. 128.000
S. FIGHTER II TURBO	L. TEL.
WORLD SOCCER '94	L. 128.000
ZOOL	L. 128.000

S. NINTENDO PAL GIG:

(DISPONIB. VASTA GAMMA DI GIOCHI PAL GIG TRA CUI:)

Titolo	Prezzo
ADDAMS FAMILY II	L. TEL.
ALADDIN GIG	L. TEL.
ALIEN 3 GIG	L. TEL.
MECHWARRIOR GIG	L. TEL.
MICKEY'S MAG.GIG	L. TEL.
ROAD RUNNER GIG	L. TEL.
SENSIBLE SOCCER	L. TEL.
S.MARIO ALL ST.GIG	L. 128.000
S. FIGHTER II TURBO	L. TEL.
STRIKER CALCIO	L. TEL.

CONSOLES & ACCESS. :

Articolo	Prezzo
MDII JAP/PAL+SONIC	L. 289.000
G. GEAR + COLUMS	L. 199.000
SNES+SMW Scart USA	L. 349.000
SNES SCART COMPL.	L. 260.000
Convert. SNES/SNIN.	L. 29.000
JOYPAD SUPPL. 3DO	L. TEL.
Lente+Luce Game Boy	L. 22.000
Lente Game Gear	L. 19.000
PRO IV pad 6 tasti MD	L. 29.000
FIGHTER-2 Joy 6t. MD	L. TEL.
SUPER 4 pad 6 t. SNES	L. 35.000
ARCADE Power S.MD	L. 89.000
ARCADE P.S. 6 tasti	L. TEL.

E TANTI ALTRI ACCESSORI !

GIOCHI 3DO

DISPONIBILI TRA CUI: SPACE SHUTTLE, SUPER WING COMMANDER, TOTAL ECLIPSE, STELLAR 7, ESCAPE FR...,NIGHT TRAP DRAGON'S LAIR e molti ALTRI

"EXPRESS DELIVERY" CONSEGNAMO IN TUTTA ITALIA ENTRO 24-48 ORE CON IL CORRIERE LEADER NEL MONDO "U.P.S." CHIAMACI PER MAGGIORI INFORMAZIONI

PUOI PAGARE ANCHE CON LA TUA CARTA VISA o MASTERCARD

Prezzi IVA compresa.Tutti i prodotti sono coperti da garanzia.I Prezzi possono subire variazioni. Nomi e Marchi registrati sono di proprietà dei loro legittimi proprietari.

CONVERTER M.D. MEGA KEY 2 PER TITOLI USA E JAP L. 39.900

CONVERTER SNES UNIVERSAL AD-29 PER SNES-SNIN-SFAM SOLO L. 29.900

FINALMENTE ! L'UNICOAUTORIZZATO 52 GIOCHI IN 1 PER MEGA DRIVE

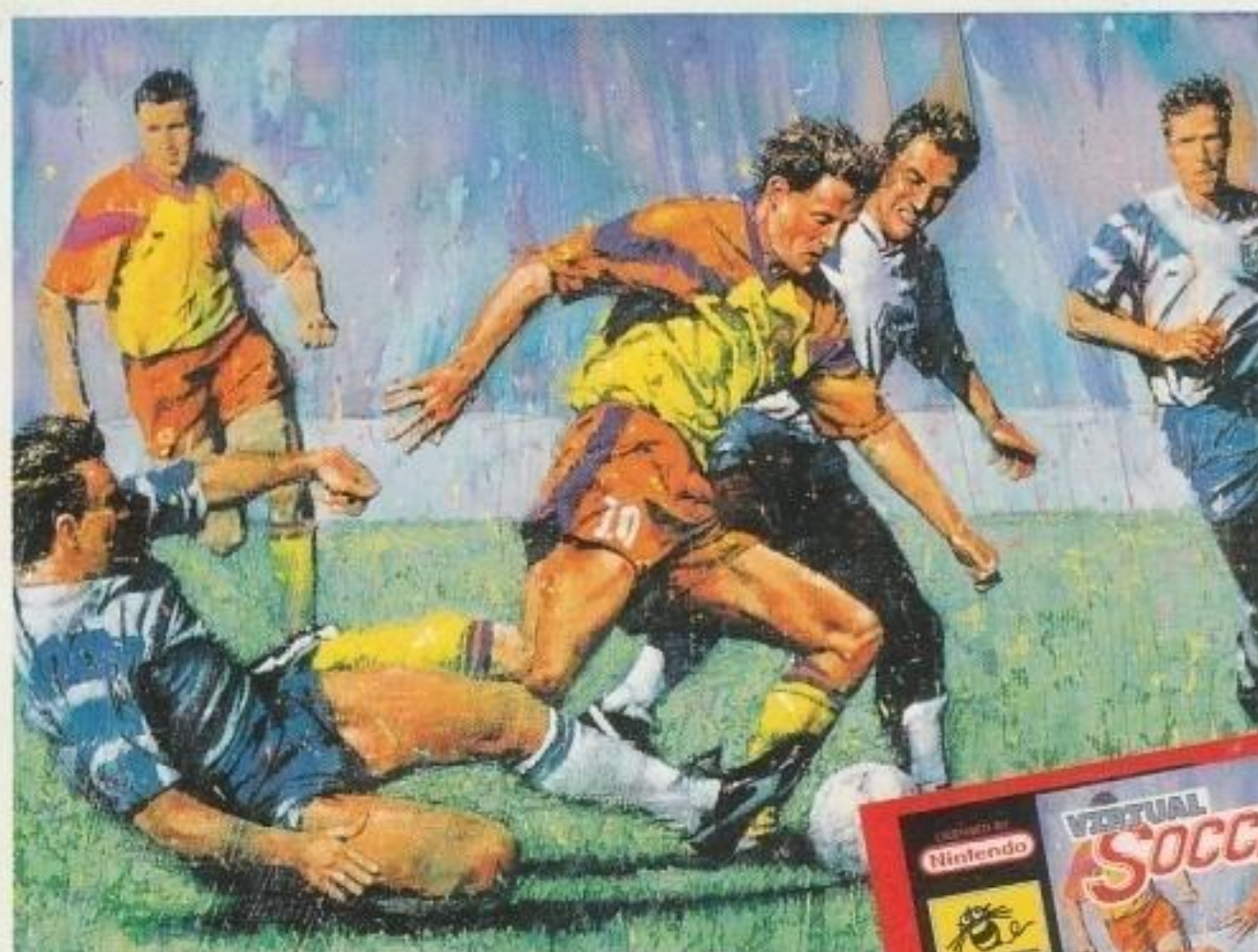
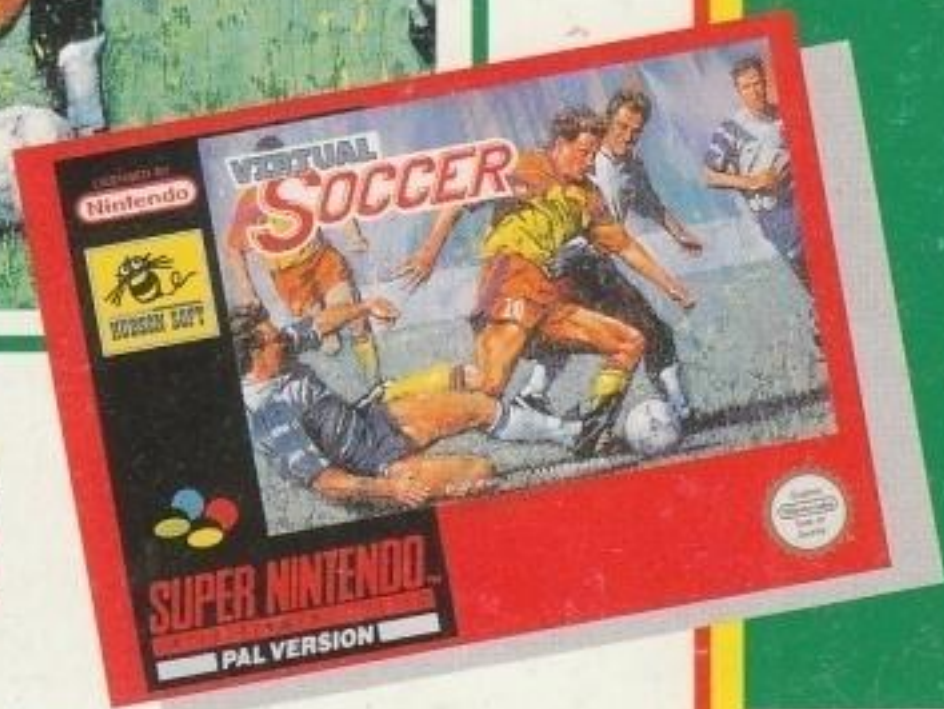
BAZOOKA SCOPE SUPER NINTENDO GIG + 6 GIOCHI L. 98.500

MEGA DRIVE II PAL +SONIC II o ALADDIN +CAVO RF+ALIM.+2PAD

S. NINTENDO GIG +BAZOOKA SCOPE + 6 GIOCHI+PAD+ ALIM. L. 345.000

S. NINTENDO GIG + S.M.WORLD o F.ZERO +CAVORF+ALIM.+PAD L. 329.000

3DO - 32 BIT SCART VERSION 220 VOLT- COMPLETO

http://www.oldgamesitalia.net/

CALCIATORE CERCASI PER INGAGGIO IMMEDIATO
VIRTUAL SOCCER™
IL PRIMO GIOCO REALE DEL CALCIO CHE TI FA DIMENTICARE DI ESSERE SEDUTO ALLA CONSOLE A MUOVERE UN JOYSTICK MA DI ESSERE IN CAMPO A GIOCARE GRAZIE " ALL'EFFETTO PROSPETTIVA ".
UN CONFRONTO REALE, IMMEDIATO, CON UN PUNTO DI VISTA UNICO, IL TUO! LA TUA PERCEZIONE DEL CAMPO, DEI COMPAGNI DI SQUADRA, DEGLI AVVERSARI, DELLA FOLLA. UN CONFRONTO COSI' REALE CHE ANCHE L'ERBA SOTTO I PIEDI TI SEMBRERA' PIU' VERDE DEL SOLITO!
SUPERNINTENDO A L. 169.900
PREZZO AL PUBBLICO - IVA INCLUSA
Virgin INTERACTIVE entertainment
SUPER NINTENDO
PAL VERSION
© 1993 Hudson Soft
Virtual Soccer is a trademark of Hudson Soft
Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.
Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd.
LEADER DISTRIBUZIONE
NUMERO VERDE 167 - 821177
DUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO - VA - TEL. 0
CADARIO